平成15年11月1日発行第10巻第11号通巻86号
http://www.microgroup.co.jp/



ゲーム批評

11 | 2003・Vol.53
780yen

ゲームは犯罪者を生むのか

洋ゲー大侵攻

中国海賊版ゲーム事情

ソフト批評

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES／ボクらの太陽／カービィのエアライド／HUNGRY GHOSTS ～ハングリィゴースト～／R-TYPE FINAL／魔界転生／首都高バトル01／バスケリアン／MISSING PARTS 3 the TANTEI stories／シャイニング・ソウルⅡ

ゲーム批評 2003・11 ゲームは犯罪者を生むのか。 Vol.53 MICRO MAGAZINE

定期購読のご案内

『ゲーム批評』のご購入にはご自宅直送方式の年間定期購読がオススメ！
確実、スピーディーな定期購読をぜひご利用くださいませ。

『ゲーム批評』
隔月刊・偶数月3日
年6回発行
一年間の定期購読価格

定価780円（税込）
×
6回
＝
4,680円

[お申し込み方法]

手続は簡単です。巻頭に綴じこんである「郵便振替用紙」（払込取扱票）に下記の必要事項を記入し、郵便局窓口に必要金額と共にお申込頂くだけです。**振込手数料・送料は弊社にて負担させていただきます。**

1……巻頭に綴じこんである「払込取扱票（郵便振替用紙）」を本誌より切り取ります。
※この際、払込金受領証は切り離さないようご注意ください。

2……初めてお申し込みされる方は、誌名横の「新規/継続」の「新規」に丸をつけてください。

3……「購読期間」に何月号からかをご記入ください。購読期間は１年間のみです。

4……ご依頼人の郵便番号・住所・氏名・E-mailアドレス・電話番号をご記入ください。
※E-mailと電話番号は未記入でも可ですが、事故の対処にお時間がかかる場合がございます。

5……右側の払込金受領証の「ご依頼人」の欄に氏名をご記入ください。

6……すべての記入が終了しましたら、お近くの郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振込金受領証は初回の定期購読誌が届くまで大切に保管してください。

[ご注意]

■締め切りは発売日2週間前になります。締め切り後のお申し込みは、その次の号からに変更させていただきます。
※次号1月号からのお申し込みは、11月19日（水）までにお申し込みください。

■本誌巻頭の払込取扱票以外でのご入金は受けつけかねますのでご了承ください。

■定期購読中の途中返金は受け付けかねますのでご了承ください（刊行ペースの変更・価格変更の際は別途ご連絡をさしあげます）。

■送り先の住所変更をご希望の方は、下記お問い合わせ先までご連絡ください。

■定期購読最終回に継続ご案内を同封させていただきます。

通常は発売日から遅くとも3日以内には届きます。もし届かない場合は配送事故の可能性がございますので、お手数ですが下記お問い合わせ先までご連絡ください。

お問い合わせ先

株式会社マイクロマガジン社　販売営業部
TEL.03-3206-1641　FAX.03-3551-1208
（お電話でのお問い合わせは、土日祝日を除く平日AM9:30～12:00、PM1:00～6:00までとさせていただきます）
E-mail: hanbai@microgroup.co.jp
（件名は「ゲーム批評・定期購読」とご記入ください）

第1特集

いつからゲーム
「ゲームと青少
社会問題の「ニ
「ゲームと暴力
ハードメーカー
ネットゲームと
マスコミが教え
CEROの役割

1分でわか

第2特集 洋

洋ゲー
カプコ
エレクト
ズーカ
『Half-
『Star
洋ゲー

ゲーム業界
悪循環を生
祝！「悪趣

小特集

唖然!! 中国流正
合法ブランド「

ゲーム

『ファイナルフ
『カービィのエ
『ボクらの太陽
『ハングリィゴ
『R・TYPE フ
『魔界転生』—
『首都高バトル
『バスケリアン
『ミッシングハ
絵で見る批評

ハード略称
PS:プレイス
SS:セガサタ
ウ64 SF
GBA:GBア
ポケット P

Conter

定期購読のご案内

『ゲーム批評』のご購入にはご自宅直送方式の年間定期購読がオススメ！

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、本票を汚したり、折り曲げたりしないでください。
（郵政事業庁）

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください。

キリトリ線

す。

さい。

で
更
い
た

ので、

ます）

ゲーム批評 2003・11 Vol.53

 http://www.microgroup.co.jp/

第1特集 ゲームは犯罪者を生むのか。 ―― 4

ハード略称
PS:プレイステーション PS2:プレイステーション2 DC:ドリームキャスト SS:セガサターン XBOX:XBOX GC:ゲームキューブ N64:ニンテンドウ64 SFC:スーパーファミコン FC:ファミコン GB:ゲームボーイ GBA:GBアドバンス WS:ワンダースワン NG:ネオジオ NGP:ネオジオポケット PC:パソコン AC:アーケード

ジャンル略称
RPG:ロールプレイング ARPG:アクションRPG SRPG:シミュレーションRPG SLG:シミュレーション AVG:アドベンチャー STG:シューティング 3DSTG:3Dシューティング ACG:アクション 格闘:格闘アクション ETC:その他

cover pic : Harumi Aida

Contents

生むのか。



撮影協力(ナイフ提供)　(株)中田商店 tel:03-3831-5154



ゲームは犯罪者を

繰り返される中身のないロジック

何年も前からマスコミで言われ続けていた「ゲームを遊んでいたことが犯罪につながった」という論調。7月に長崎で起きた12歳の少年による幼児殺人事件でも、同じ論調が繰り返された。

しかし、そこまで言い切れるほどの根拠はない。学術的な研究はまだまだデータが足りない状況なのだ。確かに海外も含めて研究は行われている。だが、それ以前に問題とされたＴＶなどに比べると圧倒的に少ないのが現状。政府も予算を組んで本格的に調査する、という動きがようやく見られつつある程度だ。

そもそも、子どもたちが夢中になるメディア・ソフトは常に問題視され続けた歴史がある。さかのぼれば「仮面ライダー」、最も新しいもので言えば「インターネット」だろうか。ここ十数年、子どもたちの娯楽の中心であったゲームがやり玉に挙がるのは、学術的というより歴史的必然なのかもしれない。

この特集は、その歴史を振り返るとともに、政府・学者による現状認識をレポート、そしてゲーム業界側の認識を中心に構成した。

ゲームユーザーが安心してゲームを楽しむために、何が不足しているのだろうか。





「ゲームと犯罪」その歴史

いつからゲームは犯罪と結びついたのか

近年、マスコミの見だしにあがるゲームと犯罪を結びつける論調。はたして、それはいつ頃から見られるようになったのか。ゲームの進歩とともに変化していく、その論調を追跡する。

text 府元晶

「ゲームセンターは不良のたまり場」

テレビゲームは初期の頃、子どもがコンピュータに慣れるきっかけになるとして、好意的に受け止められることが多かった。

「航空宇宙産業の申し子たる半導体電子工業を具現化した〝マイコン付きTVゲーム〟が、より進んだ〝コンピューター・ライフ〟の基盤を築いたのである」（「週刊サンケイ」78年11月30日）

当時ファミコンに熱中した世代が、現在どうなっているか考えると、確かにそのとおりになっているように見受けられる。

しかし現在マスコミで、そういう意見が語られることはない。その後テレビゲームがあまりに普及しすぎ、子どもが勉強そっちのけで熱中しすぎたために、親のほうに不安感が募っていったのだ。

ゲームが犯罪行為と結びついて報道されることも増えていった。『スペースインベーダー』ブームのときは、基板を仕入れる資金欲しさに、病院にいいがかりをつけて恐喝したゲーム機械リース業者の話や、ゲーム代欲しさのひったくりで中学生が補導された話、同じくゲーム代欲しさに女子高生が売春した話などが、「女性自身」79年6月14日号で取り上げられている。同時にゲーム業界でも問題になった、「5円玉にテープを貼って投入口に入れる」「ライターで機械を動かす」といった不正の手口も紹介されていた。

大きかった〝カリスマ〟高橋名人の存在

『スーパーマリオブラザーズ』の大ヒットでファミコンが一般家庭に浸透した85年から86年にかけて、ファミコンの影響がいろんな雑誌で取りざたされた。

とはいえ基本的に、ファミコン悪影響論だけを振りかざす記事は少なく、たいていは賛否両論を並べて読者に判断を委ねていた。

たとえば「週刊平凡」86年3月14日では「あんなゲームは自分のことしか考えないでやるものだから〝いじめ〟につながっちゃうんです」「性格がねじれて、人間の会話ができないような子に育っちゃうんじゃないか」という今もおなじみのものから、「これからの世代が生きていくためにはコンピュータと英会話は必需品。（中略）あまり悲観的に見るべきではない」「要はいろいろな遊びがあることを教えてあげること。ファミコンは〝時代の洗礼〟のひとつ」といったやや肯定的なものまで、さまざまな意見を紹介していた。

また、少し時代的にはあとになるが、「DIME」92年6月18日号では、「ファミコンは子どもの競争心を高める」という同じ前提から、「だから子どもは努力する

ようになる」「だから子どもは攻撃的になる」と、まったく異なる結論を導き出した、２つの研究例を挙げている。読者のほうでも、テレビゲームへの賛否は拮抗、判断に迷う人も多いようだった。

そんな中で、〝高橋名人〟こと高橋利幸氏の存在は大きかったと思われる。氏はいろんな雑誌で「ファミコン名人」として紹介されたが、それらの雑誌で、ファミコン悪影響論に対して見解をきっちり述べていたのだ。

「たしかに一時期ゲームセンターに子供たちがたむろしていましたが、率直にいってああいうところはけっしていい環境とはいえません。（中略）そこから子供たちを家庭に呼び戻したという功績はファミコンにあると思います」「都市部では公園も少ないし、塾通いなどで時間もないですよね。明るい時間に外で遊ぶ環境がない」「彼らが大人になるころにはコンピューターに対する恐れはいっさいないと思いますよ。これは利点です」（「週刊平凡」86年8月29日）

その一方で子どもたちに向けて、「ゲームは1日1時間」とメッセージを送った。「いいプレーができるのは最初の1時間だけ。長時間やってもミスが出るだけです」（同誌）。子どもたちが守ったかどうかは異論もあろうが、ゲーム業界側からこういう注意を呼びかけていることをアピールするという点だけでも意義があった。

結局のところ、「プレイ時間をあらかじめ決めて、それを守らせるようにすればいい」というところに落ち着いた感じだった。

人の生き死には「ゲーム感覚」か？

86年は、若者の自殺が社会問題になった年でもあった。

いじめを苦にした自殺、人気タレントの自殺に伴う後追い自殺がクローズアップされたが、「ファミコンで遊んでいることを母親にしかられて自殺」「塾の月謝でゲームを買っていたことをしかられて自殺」など、ファミコンに絡む自殺も報道されていた。

またこの年の、中高生によるホームレス襲撃事件では、「彼らはゲームのような感覚でホームレスを襲っていたのではないか」という分析も見られたらしい。この頃から少年犯罪が起こると、お決まりのように「ゲーム感覚」という単語が使われるようになっていく。

『ドラクエⅢ』『Ⅳ』ヒットしたがゆえの事件も

『ドラゴンクエストⅢ』と『Ⅳ』の発売日に量販店の前にできた行列は、「絵的にインパクトがある」こともあり、各メディアで大きく報じられた。しかし『Ⅲ』のときは、学校を休んで買いに行く小中学生の存在が問題となる。そのため『Ⅳ』では発売日を祝日の2月11日に設定したが、今度はソフトを狙った恐喝やひったくりが多発。

「目的のためには、1回、2回ヤラレても手段を選ばずストレートに進む――こんなゲーム感覚が、頻発する事件につながっているのだと思いますね」（「週刊大衆」90年3月19日）と指摘する精神科医がいた。

その一方で、『ドラクエ』とはどんなゲームなのかをわかりやすく解説する記事や、エニックスのサクセスストーリーを取り上げた

ゲームと犯罪史

1978	『スペースインベーダー』ブーム。
1983	ファミコン発売。
1985	『スーパーマリオブラザーズ』発売。 ファミコンの普及率高まる。
1986	ファミコン絡みのトラブルによる自殺相次ぐ。 大阪でホームレス襲撃事件。
1988	『ドラゴンクエストⅢ』発売。行列が話題になる。 幼女連続誘拐殺人事件。
1990	『ドラゴンクエストⅣ』発売。 ソフトを狙った恐喝事件が多発。
1991	大阪で中学生のゲーム窃盗団補導。
1992	仙台で連続後追い自殺事件。
1993	ゲームによる光過敏性てんかんが問題に。
1995	地下鉄サリン事件。
1996	『たまごっち』発売。ブームになる。
1997	神戸連続児童殺傷事件。 アニメ「ポケットモンスター」を見ていた子どもたちに光誘発性発作起こる。
1999	全日空ハイジャック事件。
2000	西鉄バスジャック事件。
2002	「ゲーム脳の恐怖」ベストセラーに。 現在までの売上は7万5千部を超え、今年6月に第13刷発行。
2003	長崎幼児誘拐殺人事件。

悪影響を与えると思われるタイトルは？　タイトルはようわからんがギャルゲー全般（北海道　オヤジンクス）

記事も多かった。

また『ドラクエⅢ』と同じ88年に、幼女連続誘拐殺人事件が起こっている。事件をきっかけにいわゆるオタク文化が話題となり、世代論にまで発展した。

95年の地下鉄サリン事件でも、オウム真理教の発行物にアニメの影響が見られたことで、同様の世代論が展開された。どちらも、ゲームよりむしろアニメやマンガが注目された事件であるが、参考までに挙げておきたい。

"テレビゲームの擁護者"が声を上げていた

96年、『たまごっち』ブームのときは、好意的に紹介する記事が割と多かったが、「このようなゲームで簡単にヒヨコが死んでいく。人間の生命の尊さが希薄になっていきます。実は、今のいじめ、登校拒否などと、こういう風潮はつながっていると思います」（「週刊女性」97年2月18日）「自分の人生は"リセット"できないということだけは、しっかり頭に入れて置いてもらいたい」（「週刊ポスト」97年1月31日）などの意見も飛び出した。

これらの意見に反論したのが、あのデーブ・スペクター氏（「週刊現代」97年3月29日）。「たまごっちくらいで心配することないんですよ。赤ん坊の背中にリセットボタンがついてたり、赤ん坊が電池で動くはずないんだから。つまり、たまごっち批判をするオヤジたちって、発想が単純すぎるわけ。テレビの中の暴力が社会でも許されると信じている人なんて99％いませんよ。じゃなかったら、時代劇でチャンバラを見た人は、近所の人をメッタ斬りしなくっちゃならなくなる」



社会現象となった『ドラクエ』。ゲームが社会に認知され、同時に脅威と思われ始める

この時代まではメディア上にも氏のような"テレビゲームの擁護者"が少なからず存在した。みうらじゅん氏、カーツさとう氏、香山リカ氏、ややあとに岡田斗司夫氏が加わる。

またゲームライターやゲーム雑誌編集者が一般誌に出るケースも、今より多かった気がする。

ゲーム業界に深くかかわっていて、脳に関する本を数多く書いている学者でさえ、「ゲーム脳の恐怖」の問題点を一切指摘できない今とはえらい違いである。

90年代後半はゲーム批判の隔絶期

97年、神戸連続児童殺傷事件が起こる。犯人の家に、当時大ヒットした2D格闘ゲームがあったことが報じられた。もっともどちらかというと、一緒にあった格闘マンガや、ホラー映画のビデオのほうが問題視された。

この年の年末、アニメ「ポケットモンスター」で子どもたちに光誘発性発作が起こる。しかしこのときも「ピカチュウは悪くない」という言葉がスローガンのように叫ばれ、いったん中断したアニメも4ヵ月後に復活した。

99年の全日空ハイジャック事件では、犯人がフライトシミュレータのファンで、ゲームの技術を実際の飛行機で試そうとして犯行に及んだと報じられた。「週刊読売」99年8月15日号ではこのほか、アニメやゲームの影響で中学生が拳銃を奪おうと警察官を襲撃した事件、暴走族が格闘ゲームの必殺技をひったくりに応用した事件も紹介された。

もっともこの記事は、ゲーム専門店の店長が語った、「仮想現実にはまり過ぎるのも確かに問題だが、それよりも拝金主義にまみれた現実社会のほうが、犯罪を誘発する毒をたくさんまき散らしているんじゃないですか」というコメントで締められている。

さらに「週刊ポスト」99年8月13日号では、当時の「電撃王」編集長などにコメントを求め、フライトシミュレータをかなり好意的に紹介している。「今回の事件で、こうしたゲーム愛好者は肩身を狭

悪影響を与えると思われるタイトルは？　『Half-Life2』。映像のリアルさに引いたのは初めて（神奈川県　それん）

くしているという。とはいえ、ゲームに罪はないのである」

実は90年代後半は、いわゆる〝次世代ゲーム機〟を好意的に紹介する記事が数多く、メディアでのゲームバッシングが最も少なかった時期だった。ファミコンが普及し始めてからかなりの年数がたっていたためか、従来からあった「ゲームにハマるとほかの子とコミュニケーションがとれない、自然の中で遊ぶ経験ができない」という非難は影を潜めていた。

とはいえ公に論じられないだけで、教育関係者などの間では深く浸透していたようで、若者の凶悪事件が発生するたびに、火事場泥棒のように姿を現すようになる。

「現実とゲームの区別がつかない」

西鉄バスジャック事件では、新たな視点からゲームの悪影響が論じられるようになった。

「未成年犯罪を誘発するゲーム・ビデオの大罪」（「週刊実話」00年5月25日）では、バスジャック事件の犯人と、同じ頃起こった主婦殺人事件の犯人が、ともにゲームファンだったことに触れ、「今は画像や音、設定にしても、相当なクオリティーのものばかりです。（中略）昔に比べれば、ものすごく現実の感覚に近づいてきているんです」と指摘する。

そして『バイオハザード』を名指しで批判。「銃火器を駆使して化学兵器と化した人間＝ゾンビを殺しまくらなければ自分が生き残れないという設定上、残虐なシーンのオンパレードとなる」

今年の長崎の事件では『三國志』がやり玉に挙げられたことがあったが、バスジャックでは犯人が『信長の野望』をプレイしていたことが報じられている（「週刊朝日」00年5月26日）。

ただしこの記事のコーナータイトルは、「まじめで勉強できる子が危ない」。犯人は成績優秀で、これも長崎の事件と共通。しかし「勉強が子どもの犯罪を助長する」とは決して言われない。

ゲーム悪影響論は長崎へと続く

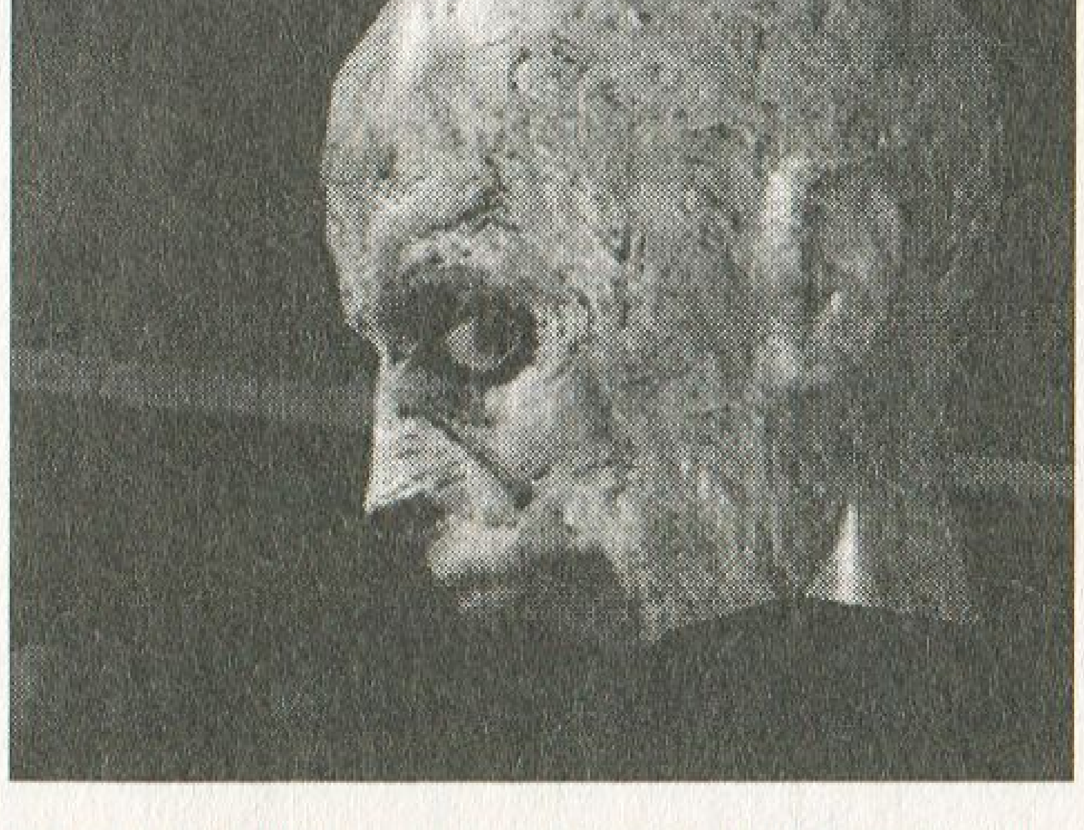
今年の長崎幼児誘拐殺人事件。「アサヒ芸能」03年7月24日号では、「『秀才中1』を幼児狩りに駆り立てた『両親離婚』と『恐怖ゲーム』！」という見出しを掲げて、「同級生たちは彼が『怖いゲームが好きだった』と言うとります。少年がゲームで遊んどった店で中学生たちに人気のゲームは事故でゾンビ化した人間を殺し続けるもの」という、地元商店関係者の話を載せている。

一方「女性セブン」03年7月31日号では、容疑者の部屋にあったゲームについて、「ゲームの種類に共通点が。格闘技などで相手を倒していく征服ゲームがほとんどだった」とする。

そして「週刊文春」03年7月24日号に掲載された、「ゲーム脳と少年犯罪の深い関係」。ここで、「ゲームに浸っているということで、集団生活を営む規律が養われない」「最近のゲームは大人の目から見てもリアルで、ゲームの画面と現実世界の垣根がさらになくなってきた」と、ふたとおりのゲーム批判が融合した。

ただしゲーム業界側も、こうした記事を毛嫌いして無視して終わるだけでは能がない。「ゲームをする行為自体が良くないのではなくて、正しいコミュニケーションをきちっと取らない家族のあり方が問題なのだ」など、書かれている内容そのものはさほどトンデモではない。記事タイトルが内容と合ってないだけなのだ。よく記事内容を熟読して、参考にできるところは参考にする必要がある。

「彼を知り己を知れば百戦してあやうからず」という言葉があるが、今のゲーム業界を見ると、「彼を知らずして己を知らざれば戦うごとに必ずあやうし」状態に陥っているように見えてならない。



ゲーム内容について名指しで批判されるのは稀。その数少ない例が『バイオハザード』

悪影響を与えると思われるタイトルは？
本人の資質による（千葉県　ジェットマンながの。）



実際の調査はどこまで進んでいるのか

「ゲームと青少年問題」その研究の実態

犯罪の低年齢化に伴い、研究が進んでいるといわれる「ゲームと青少年」問題。その研究はどこまで進んでいるのか。現状をレポートする。

text 編集部

近年、何度も耳にするようなった、低年齢者による犯罪が起こるたびにマスコミ上で話題となる「ゲームの犯罪への影響」論。

「ひとりで家にこもってゲームをすることによるコミュニケーション能力の低下する」「リアルなゲームを遊ぶと現実と空想の区別がつかなくなる」といった論調は、何度も聞いたことだろう。

だが、実際にゲームと犯罪を結びつけるようなデータは存在するのだろうか。そしてどのような研究をしているのだろうか。また、政府はどのような対策を考えているのだろうか。そのあたりをレポートしたい。

格闘ゲームの危険性

まずは総務庁青少年対策本部による「青少年とテレビ・ゲーム等に係る暴力性に関する調査報告書」。小学6年生と中学2年生の合計3242人（男女比はほぼイーブン）とその両親に対してとったアンケートの結果がまとめられている。テレビとゲームを並列に扱っている報告書だが、平成11年と4年近く前に作られたもののため、やや現状とのズレが見られる。当時はまだ元気だったゲームセンター。その中でも人気のあった格闘ゲームに関する記述が多い。

表1がその中でも目立つデータで、格闘ゲームをゲームセンターで遊ぶ子どもほど、暴力経験が増える傾向にあると出ている。

この暴力経験は

1・髪の毛をひっぱる
2・ひっかく・つねる
3・突き飛ばす・転ばす
4・なぐる・けとばす
5・ナイフなどをみせつける
6・わざと持ち物を隠したり壊す
7・相手の傷つくことを言う
8・学校のものをわざと壊す
9・犬や猫などを傷つける

といった9項目に対して、よくある＝2点、少しある＝1点、ない＝0点として「暴力経験スコア」を作成（表2）。この分類を4分割して0点が「少ない」、1～2点が「中の下」、3～4点が「中の上」、5点以上が「多い」とされている。

またゲームセンターと非行問題のデータ（表3）も、その関連性を示唆している。ここでの非行・問題行動は

1・タバコを吸う
2・授業中に勝手に出入りする
3・ともだちと酒を飲む
4・他人をおどかしてものをとりあげたこと
5・万引き

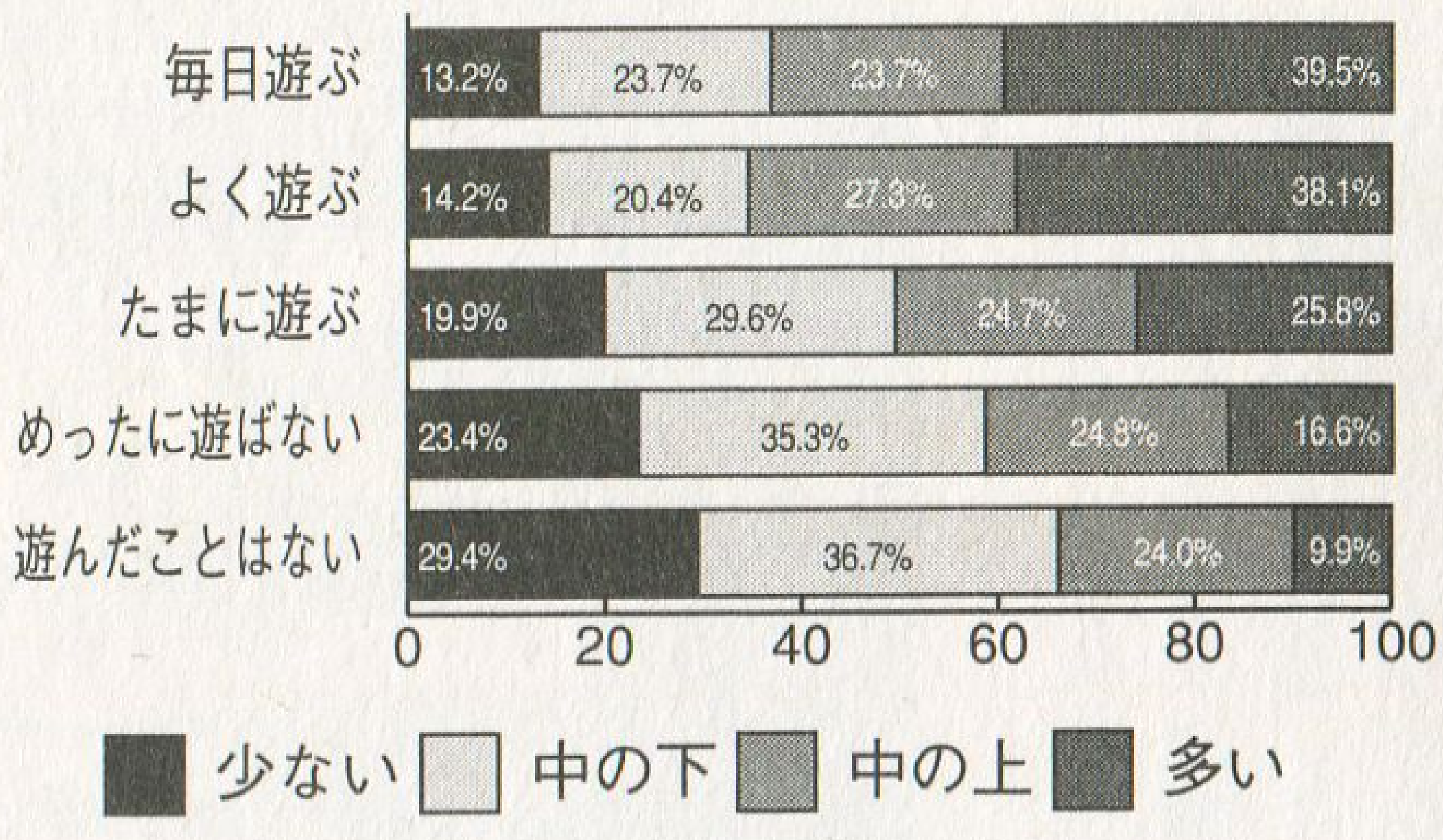
の中からひとつでも該当した場合を「あり」としている。また、同じような方法で家庭での格闘ゲームを遊んでいるデータも算出し、似たような結果が出ていることか

ら、ゲームセンターという特殊な場所に限ったことではない、とも言及している。

しかし、これらの算出方法によって問題アリと決定づけることは勿論不可能で、この報告書においても「そういう傾向が見られる」程度にとどまっている。

また、こういった問題に対してどう対処すべきか、ということを両親に対してアンケートしているのだが、半数近くは「家庭内で処理すべき」と考えている。ただ、

ゲームセンターでのゲームと暴力経験
表1



次にくるのが「法的措置をとるべき」となっており、「業界の自主規制に任せる」「気にしない」よりも多いのが、今の世間に流れる漠然とした不安を象徴しているように思われる。

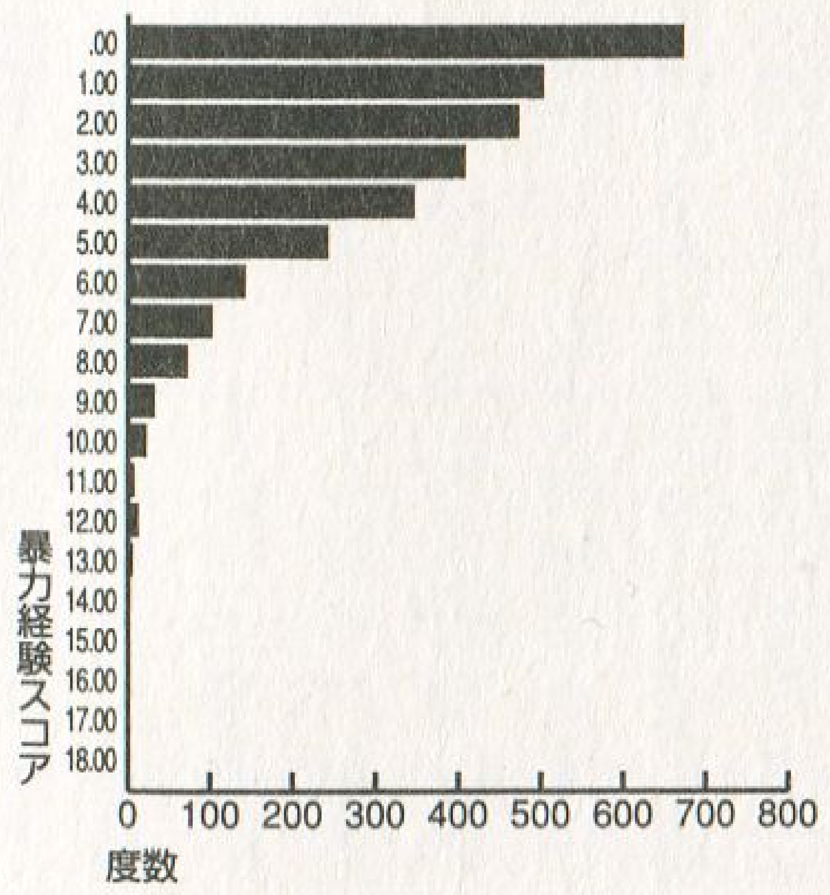
ゲームよりも携帯電話のほうがはるかに問題

続いては内閣府編による「青少年白書」（平成15年版）。第2部第6章、社会環境の整備に関する施策の「有害環境の浄化等」の節において、ゲームについての問題が書かれている。

とはいっても、ゲームそのものについての記述はほとんどなく、今や広く浸透しつつある携帯電話・インターネットに関するものが多かった。特に「出会い系サイト」について詳しく書かれており、実際に事件につながっているケースも多いためか、青少年事件全体を見た場合、ゲームはそれほど大きな問題ではないととらえられているのかもしれない。

また、文部科学省では「脳科学と教育」の研究がされており、その中のほんの一部分だが、ゲームについての研究も記述されている。ただ、タイトルからもわかるように教育問題に重点が置かれているため、ほぼ、ゲームとは関係のない内容となっている。

暴力経験スコア
表2



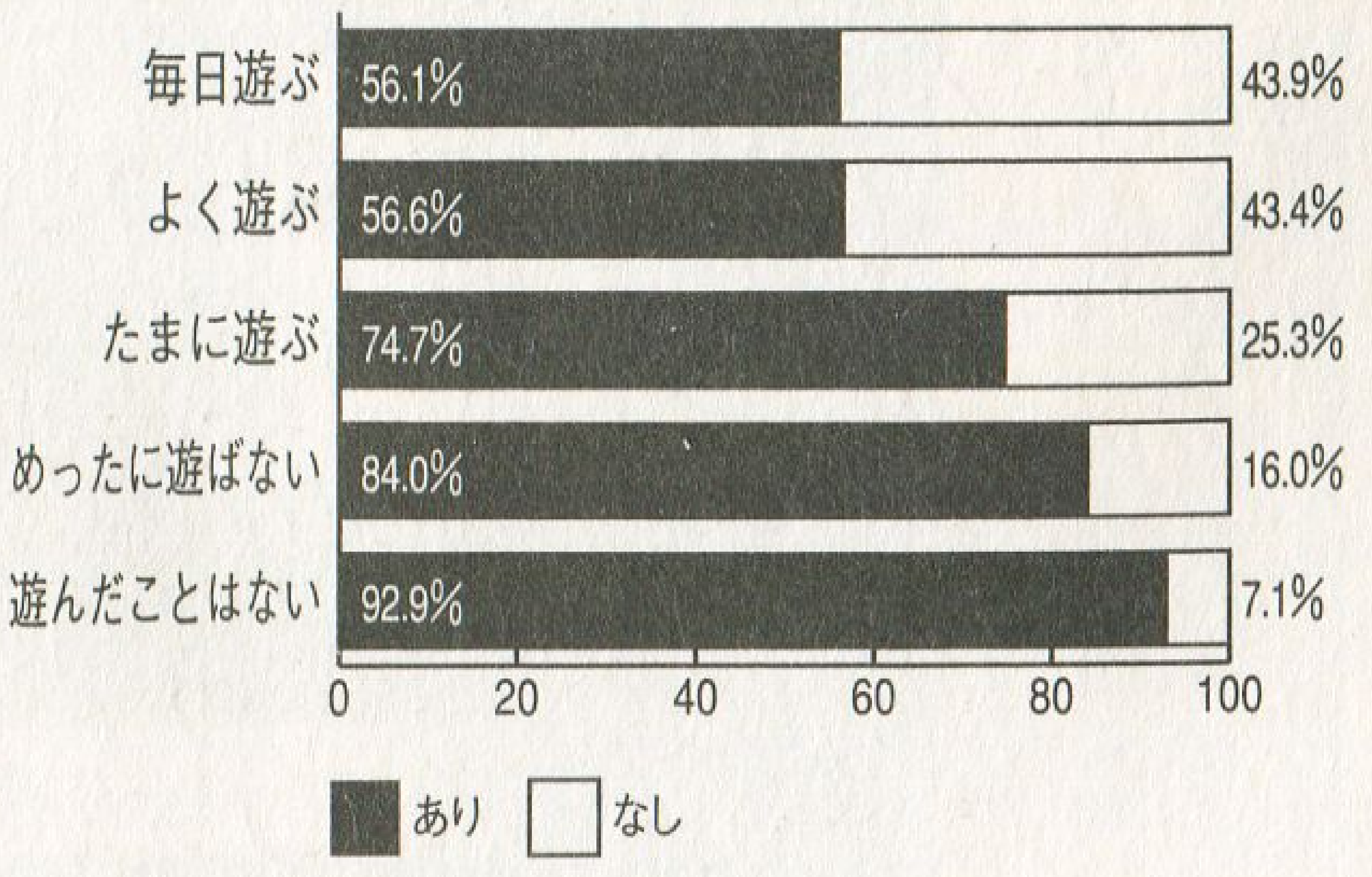
この研究は平成14年3月に第1回の会合が開かれ、現時点では7回目まで行われている。多くの大学教授や研究者・識者が集まり、さまざまな方面から脳の問題について検討されているようだ。どこその教授がひとりですべてを結論づけることができるわけがない、というのが、この研究報告を読むだけでもわかる。

ゲームを守るためにもさらなる調査を

われわれが集めた資料では限りがあるため、ほんの一部分しか紹介できなかったのだが、14ページからのインタビューで大学教授も語っているように、まだまだゲームと犯罪の問題は研究が遅れていることがわかると思う。そうでなくとも、今後は携帯電話をはじめとする新しいメディアが登場してきているため、研究が進みにくい状況になることが考えられる。

ゲームは日本が世界に誇る娯楽産業。だからこそ、ゲームを守るためにも、さらなる調査をお願いしたいところだ。

ゲームセンターでのゲームと非行
表3



悪影響を与えると思われるタイトルは？　強いて言うなら全て（京都府　笹原順也）

ゲーム学会のセッションレポート



社会問題の「エンテンドウの手」とは!?

国際的ゲーム会議で行われた「エンターテイメントゲームの社会的影響」と題するセッション。アメリカで行われてきたその研究の成果を発表していた。ここでは、そのセッションをレポートする。

text 緑丸

8月25日〜29日に千葉県木更津市のかずさアカデミアパークで開催された国際的なゲーム会議「ISAGA（国際シミュレーション&ゲーム学会）2003」。この会議でも、ゲームと暴力に関する問題は重要テーマとして取り扱われ、多くの内外研究者による発表が行われた。なお、同会議を主催したJASAG（日本シミュレーション&ゲーム学会）は日本学術会議（総務省下の特別機関。内外に研究を発信する日本の代表機関）の登録団体である。

中でも注目を集めたのが、最終日29日に催された「エンターテインメントゲームの社会的影響」と題するセッション。講師として登場したのは、「ゲームと攻撃行動に関する研究で米国の第一人者」（JASAG）とされている米アイオワ州立大学のクレイグ・アンダーソン教授だ。

ゲームはテレビや映画より悪？

目下、米国では5月にワシントン州で暴力ゲーム規制（17歳以下への販売を違法とするもの）の法案署名が行われたように、欧米でゲームは〝悪の予備軍〟と称され、子供達の知能の発達を遅らせ暴力行動へ走らせる、といった強い批判の声が出ている。

登壇したアンダーソン教授は冒頭、「私の家には数百のゲームソフトがあり子供と楽しんでいる。ゲームは米国ではメディアバイオレンスとの非難が多いが決してそうではない」と、反ゲーム論者のヒステリックな論調とは一線を画す立場を強調。ただし、暴力的ゲームの影響については数々の研究結果を示し、「影響は大きい」とする論陣を張った。

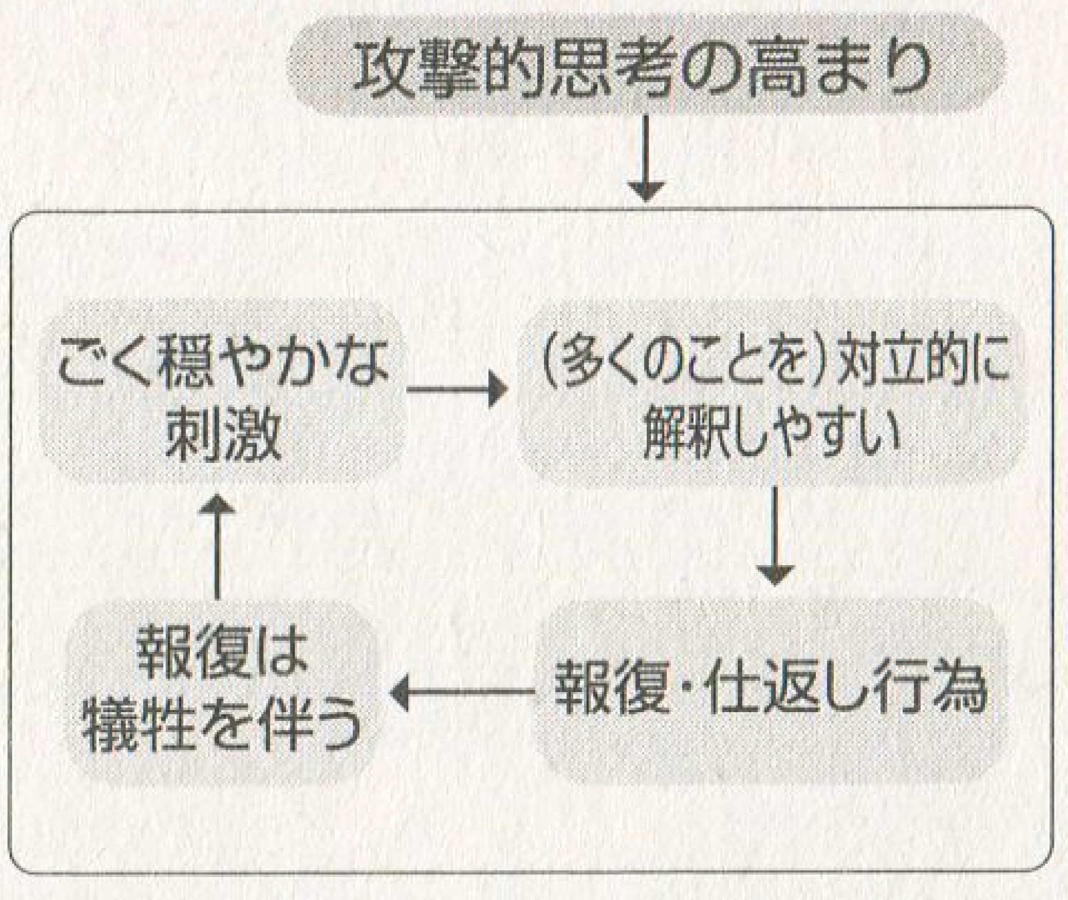
教授は「暴力的ゲームはテレビや映画よりも悪影響を与える」とし、プレイヤーの暴力行為者との一体化、ゲームへの活発な働きかけ、（他のメディアと比べ）暴力行為が遥かに大きいこと、などの理由を挙げた。ここで槍玉に上げたのが『ストリートファイターII』、『ソルジャー・オブ・フォーチュン』といったゲーム。ただ、さらに突っ込んだ他メディアとの比較論については「今回は詳しく触れない」とするにとどまった。

教授は「タバコを吸う人がすべて肺がんになるわけではない（ゲームをプレイした人すべてが暴力行為に走るわけではない）が、暴力行為の原因となっていることははっきりしている」とし、今回の発表の骨子となっているメタ分析結果を披露した。

メタ分析とは〝分析の分析〟と呼ぶべきもので、既に分析された複数の研究を収集し、様々な角度からそれらを統合したり比較したりする研究方法である。その分析結果は、攻撃行動や暴力的思考に

対してはプラス効果、（望まれる）社会的行為に対してはマイナス効果というもの。教授はこのメタ分析の信頼性を裏付けるいくつかの例証を挙げるとともに、蹴る、殴るといった暴力ゲームをプレイした子供が「（短期的には）30分以内に暴力衝動が高まる」、「心拍数が上がる」などと語った。併せて、子供が暴力行為をエスカレートさせる心理メカニズムを示して見せた（別図）。

〜攻撃行動のメカニズム〜



攻撃行動がエスカレートするサイクル

ゲームはコンドームより強力？

　最後に教授はリスク要因としてとしての暴力ゲームの危険性を指摘。これはショッキングな内容で、リスクファクター値としてのゲームの暴力衝動に対する効果は、アスベスト被害のがんへの効果、コンドーム利用のHIV抑制効果、ニコチンパッチの喫煙への抑制効果などよりも「遥かに大きい（大きな値である）」と述べたのである。そして「だがゲームは（内容次第で）良い教材ともなりうる。多くの非暴力的ゲームは幼児から大人まで楽しめるものだ」と若干のフォローを入れた上で「我々はこうした暴力ゲームの負の効果とどのように対処していくか、検討していくべきだ」と結んだ。

　問題はこのメタ分析の正当性なのだが、「ニコチンパッチの効果例などと同列に比較するのは無理がある」と見る声もある。また、〝分析の分析〟の弱点として分析対象としてのこれまでの研究の正当性があやふやな点にも疑問が持たれる。特に、暴力ゲームと現実の暴力との因果関係が今一つ不透明な点も気がかりだ。

　そこで我々は教授に質問してみたのである。それは①もう少し研究の実例を挙げて欲しい、②暴力的になったとは何を以って判断したか、③元来衝動的な子供と、その現実の暴力行為を以って「ゲームのせい」と関連付けた根拠は何か、の3点である。

　これに対しアンダーソン教授は①〜②について「実験は（5千人の）子供に一日30分程度やらせた。年令は6才など。影響があったかどうかは自己申告などで判断。現実に子供が復讐をしたりしている」と返答してくれたが、③には回答してもらえなかった。①〜②についても正直不満足なもので、期間も不明なら子供の生活24時間のうちたった30分、しかも6才の自己申告、あげくに現実にあったらしい子供の仕返し行為とゲームの関連性に至っては、残念ながら納得できるものとは言い難かった。もっとも、時間や通訳の問題もあったため、教授一人の責任でないことは付与しておくが。

スポーツはいい、ゲームはダメ

　続いて登壇したデビッド・ウォルシュNIMF（※）は、かの地の典型的なゲーム批判論者といった趣き。「ゲームはパワフルなため、子供の脳に悪い影響を与える」とした上で、「子供の手の障害にもつながっている。ペンや鉛筆が持てなくなっている。これを我々は〝ニンテンドウの手〟と呼んでいる」と述べた。現在、北米で任天堂は惨敗中なのだが。ウォルシュ氏はまた「テレビの前から動かないので若者の肥満の原因にもなっている」などと、肥満者のマクドナルド訴訟真っ青の持論を展開。参加者から「運動でも障害は出るが」という質問に対しては、「スポーツは健全な心を育てるからいい。アメフトはいい」と答えた。我々にとっては、まだ見ぬ〝マイクロソフトの手〟に対する興味を刺激された点で有意義な講演だったと言える。

　全般的にはピンとこない点もあったが、欧米でのゲーム批判の一端はかい間見えたような気がする。もちろん疑問も増えたのだが。特に一日30分のゲームで復讐をしたという子供。残り23時間30分は一体何をやっていたのだろうか。

（※）National Institute on Media and the Family



「戦う」ばかりのゲームはもううんざり！

「ゲームと暴力」研究者はかく語りき

マスコミをにぎわすゲームと暴力を結びつける記述。だが、それは決して実を伴ったものではない。日本でも数少ないゲームと暴力の関係性を研究している方に、その実態を聞く。

text 編集部

ゲームは「有罪」なの？——目下国内の識者の間でもゲームの暴力は大きな研究テーマとなっている。マリオ、春麗たちの〝殴る、蹴る〟は現実の暴力を誘発する触媒なのか。研究はどこまで進んでいるのか。日本シミュレーション&ゲーミング学会副会長である坂元章お茶の水女子大学助教授と、先ごろ「日本のテレビゲームの暴力描写の文脈を考慮した内容分析—倫理的基準の作成に向けて—」という研究を発表した、慶應義塾大学大学院社会学研究科博士課程の渋谷明子さんに聞いた。

進まないゲームの学術的研究

——お二方がゲームの研究に関心を持たれたのはいつ頃からですか。

坂元　私が研究を始めたのは1990年ごろからです。当時もゲームの暴力表現についての議論はありましたが、今ほど盛んなものではなかったですね。

渋谷　私は5年くらい前からなんですが、今回の研究（日本のテレビゲームの暴力描写の文脈を考慮した内容分析）は昨年から本格的に開始したものです。

——ゲームと暴力を研究してみようと思われた動機は何ですか。

渋谷　米国ではテレビも含めてゲームの暴力表現がすごく問題視されています。一方「日本ではテレビもアニメも暴力は多いけれど、犯罪が少ない」と米国ではよく言われます。そこで、本当に影響がないのか、ないとしたらなぜなのか、という疑問が沸いてきたんですよ。

坂元　他のメディアと比べて、ゲームの研究は、世界的にも遅れた分野でした。これは現在もそうなのですが。たとえばテレビの暴力表現が及ぼす影響については、膨大な文献があるわけです。しかし、ゲームの研究のほうは不思議なほど欠落している状況でしたね。

——現状でも未開拓な分野だと。

坂元　いわばそうした貧しい状況に反して社会的注目度は上がるばかり。ですから、研究者としてこの乖離を何としても埋めたい、という欲求に駆られたわけです。

渋谷　今やゲームは日本の大きな輸出産業ですよね。そして米国の若者にとっては〝日本＝アニメやゲーム〟のイメージなんです。しかも暴力的だとの非難を浴びている。日本人として無関心ではいられなくなったんですよ。

ゲームの暴力表現は影響あり、しかし……

——大前提としてお伺いしますが、ゲームの暴力表現は「影響あり」というご見解なのですか。

坂元　難しいですね。現時点では研究の数がまだ不十分で結論にはあいまいな点があります。しかし最近は「影響がある場合がある」という方向に研究者の見方は傾い

ていると思います。またいろいろな条件で影響は異なると見られるので、単純に影響ありと言うと過大な解釈をされる恐れもあります。

渋谷　遊んだ人が必ず犯罪者になるとか、そんなゲームは無論ないわけですよね（笑）。ただ、いろいろな要素の一つになっている場合があるということだと思います。

――仮に犯罪や暴力につながる「トリガー」があるとしますよね。特にお聞きしたいのは、トリガーに近い位置にゲームがあるのか、それとも映画やアニメなど他のメディアと同様のワン・オブ・ゼムなのか、ということなのですが。



渋谷 明子（しぶや あきこ）

慶應義塾大学大学院社会学研究科博士課程在学中。出版社編集部勤務を経て、ミズーリ大学で修士号を取得（ジャーナリズム専攻）。現在の専門は、マス・コミュニケーション、社会心理学。一児の母。

坂元　ゲームのほうが影響力大とする理論もありますが、他メディアとの比較論については結論は出ていないと思います。研究はそこまで進んでいないと見ています。

――たとえば、70年代のヤクザ映画で映画館から出てきた人が高倉健ばりに肩を揺すって出てくるとか（笑）そういったものはどんなメディアでも見られますよね。

坂元　そうですね（笑）。映像メディア全体ということで、影響があるかないかといえば「ある」です。テレビの暴力表現の研究では、暴力描写が子どもの暴力のリスクファクターとなっていることがほぼ実証されてます。ならばテレビゲームも影響あり、と考えるのはおかしくないとは言えます。今回の渋谷さんの研究もこうしたテレビの研究実績に基づいています。

渋谷　テレビとゲームの大きな違いのひとつはインタラクティブ性ですよね。テレビは見るものですけどゲームはプレイヤーが実際に動かすことができる。ですから今回の研究では、より能動性が高まると考えられたゲーム独自の要素の変数化にも力を入れました。

――具体的には。

渋谷　たとえば、振動、ステレオ効果、役割演技性といった要素ですね。ただコントローラを握ってプレイしている状況と比べ、より能動性が高まると考えたのです。

子供向けゲームの85％に暴力？

――渋谷さんの研究の主旨は。

渋谷　近年実施されてきた研究では、暴力的なゲームを遊ぶことが攻撃行動を促進する、という傾向が見られます。しかし、促進されたゲームもあれば、促進されなかったものもありました。つまり必ずしも一貫している訳ではない。ですから、暴力シーンに含まれる暴力行為数や暴力が描かれる〝文脈〟を掘り下げてみたのです。

――その文脈が、先程のテレビの研究で実証されてきたいろいろな攻撃行動を促進する要素ですね。

渋谷　たとえば『暴力の程度』（暴力の回数や時間）、『現実性』（リアルか、真似できるか）、『報酬』（敵を倒して利益を得られる）、こうしたものは攻撃行動を促進する要素ですね。これに対し、『懲罰』（攻撃の結果、何らかの罰を受ける）、『苦痛描写』（叫ぶ、倒れる）、こうしたものは逆に攻撃行動を抑制する要素です。



坂元 章（さかもと あきら）

お茶の水女子大学大学院人間文化研究科助教授。東京大学文学部助手、お茶の水女子大学文教育学部専任講師などを経て、現職。専攻は社会心理学。博士（社会学）。日本シミュレーション＆ゲーミング学会副会長、社団法人コンピュータエンタテインメント協会聴聞会議員、コンピュータエンタテインメントレーティング機構理事。

――ゲームの中に攻撃行動へ影響する要素はどの程度あるか、という研究ですね。具体的な方法は？

渋谷　まず、一昨年10月と昨年2月に日本の小学5年生900人に好きなゲームソフトを3つ書いてもらい、41本のソフトを選びました（別掲）。この中で、生物（空想キャラも含む）に対して、意図的に相手の体を傷つける行動が見

悪影響を与えると思われるタイトルは？　タイトルは関係ないと思います（群馬県　RAZARO）

られるゲームはどの程度あるのか大学生に調べてもらいました。そして、攻撃行動を促進する要素を分析したわけですね。

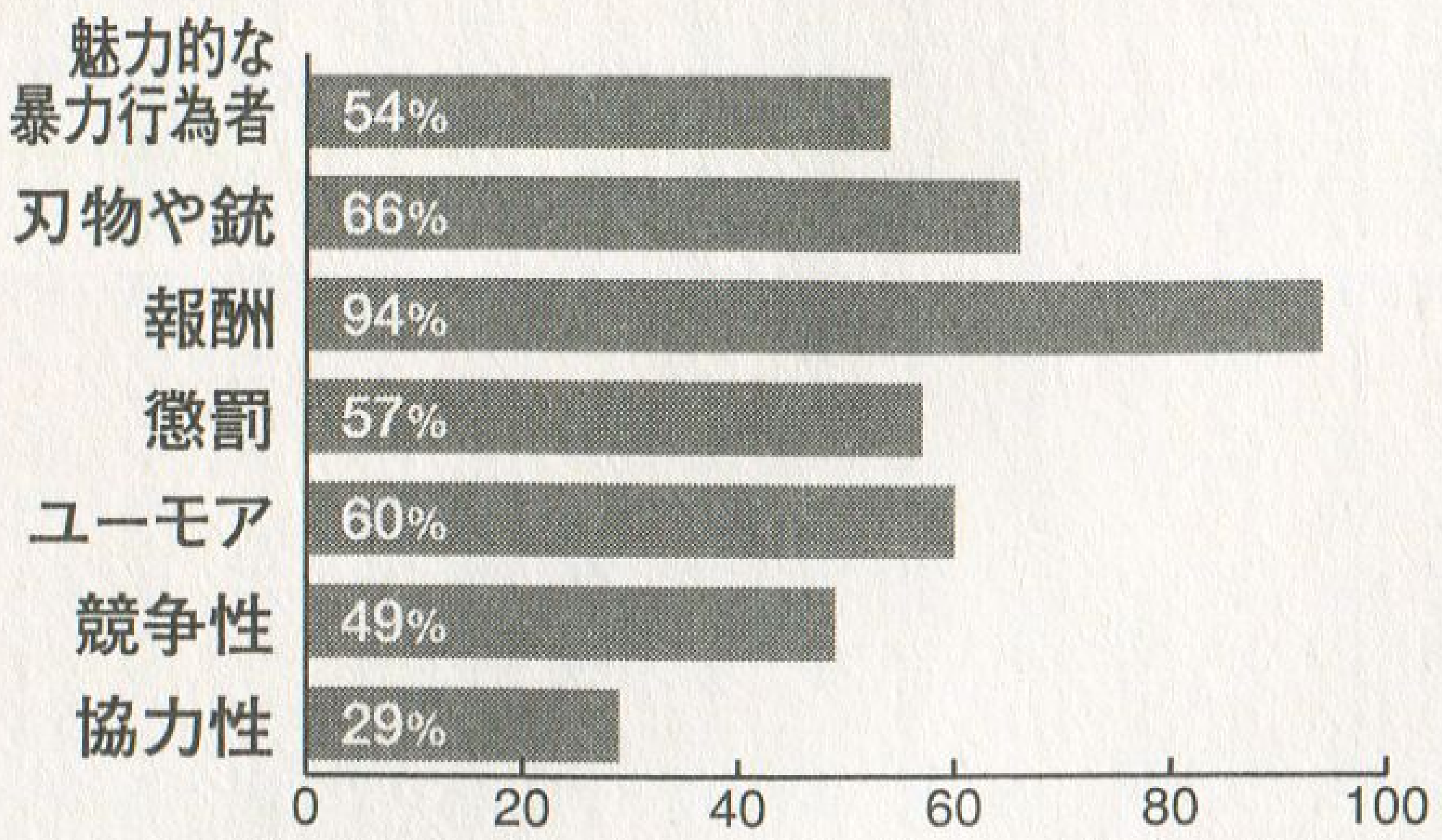
坂元　小学5年生が調査対象として適切と考えたわけです。ゲームに夢中になり影響を受けやすい時期とも考えられますので。

渋谷　このタイトル群はいわば5年生のベストプレイゲームですね。そして結果として、この41本のうち85%（35本）のゲームに暴力行為が含まれていたのです。

——タイトルは様々ですね……渋谷さんは親がいかにも眉をしかめそうな『鉄拳』などのリアルな暴力描写と、逆に親が安心して見ているような、マリオが亀を蹴っ飛ばすようなコミカルな描写の違いをどうとらえていますか。

渋谷　うーん。リアルな描写のほうが影響力が強いことがわかっています。でも、真似できるか、暴力でレベルが上がるか、倒れたとき痛々しく見えるかなど、いろいろな要素がからんでいます。結果として、どちらのほうが問題なのかは正直わかりません。

攻撃行動を促進させる傾向にある特徴



攻撃行動を促進する魅力的な暴力の『報酬』

——その暴力行為の内容がこのグラフ（上図）ですね。この『魅力的な暴力行為者』とは何です？

渋谷　たとえば、若くて、カッコいい、強い。かわいい、頭がいい、やさしいなどもそうですね。アニメのキャラもヒーローとして魅力的に映るようです。犬夜叉やワンピースの主人公とか。

——『刃物や銃』はわかります。『報酬』が圧倒的に多いですね。

渋谷　暴力行動でほめられたり、モノをもらったりすると、攻撃行動が子どもに真似されやすくなります。『懲罰』は抑制要因ですが、これを見ると『報酬』のほうが圧倒的に多いのが気掛かりです。

——暴力で罰を受けるよりも戦って果実を得るケースが多いと。

渋谷　あと『ユーモア』があると、暴力が〝おもしろい〟と思われる傾向があります。たとえば決めゼリフや捨て台詞などですが……。

——「10年早いんだよ！」とか「またつまらぬものを斬ってしまった～」のたぐいですか？（笑）

渋谷　その〝面白さ〟ゆえに攻撃行動を促進するとされます。また、暴力は2人のプレイヤーが協力的に遊ぶもの（協力性）よりも、競争的に遊ぶもの（競争性）の方が多かったのも良くない傾向です。

——一緒に倒すよりも、どちらが早く多く敵を倒すかが多いと。

渋谷　ただし、一方では攻撃行動を抑制する傾向も多々見られました。暴力行動の『クローズ・アップ』は攻撃促進要素ですが、これはわずか23%。先程申しました真似できる暴力『模倣可能』も43%と半数以下でしたし。また暴力被害者の『苦痛描写』は94%と大半のゲームに見られています。

坂元　さまざまな要素から見れば、今のゲームには攻撃行動を抑制する描写も少なくないわけですね。

渋谷　正当性とは、たとえば社会を守るために戦うような内容ですね。ほかには要するにそれしかで

分析したゲームソフト名

- 犬夜叉
- カスタムロボV2
- がんばれゴエモン
- クラッシュバンディクー3
- ゴールデンアイ　007
- 実況パワフルプロ野球6
- ストリートファイター03
- ゼルダの伝説　時のオカリナ
- ソニックアドベンチャー2　バトル
- 大乱闘スマッシュブラザーズ(&DX)
- Dance Dance Revolution 3rd
- 鉄拳3
- テトリス
- DX人生ゲームⅢ
- 電車でGO！
- どうぶつの森＋
- ドラゴンクエストⅣ、Ⅶ
- ドンキーコング64
- ファイナルファンタジーⅦ、Ⅹ
- バイオハザード2
- ハリーポッターと賢者の石
- ピクミン
- 牧場物語　ハーベストムーン
- ポケモンスタジアム金銀
- 星のカービィ64
- ボンバーマンランド
- マリオカート64
- マリオテニス64
- マリオパーティー2、3
- メタルギアソリッド2
- 桃太郎電鉄Ⅴ
- モンスターファーム2
- ヨッシーアイランド(&ストーリー)
- ルイージマンション
- ワンピース・グランドバトル

悪影響を与えると思われるタイトルは？　単体で特に悪影響のみを及ぼすとは考えられません（東京都　やまたく）

きない、暴力以外に選択肢がないというものです。逆に非正当性とは自分の利益のためとか、暴力以外にも選択肢があるものですね。

――どんなゲームでしょう。

渋谷　たとえば『マリオカート』。ただレースをしていても良いのに、相手を妨害するためにサンダーや亀の甲羅を使えますよね。RPGでも〝逃げる〟という選択肢があって戦えるもの、ジャンプしてかわせるのに攻撃ができるゲームも非正当性にカウントしています。

暴力には懲罰を課し 戦わずに済むゲームを

――この結果を踏まえてゲーム業界にご提言なされたそうですが。

渋谷　ええ。もし業界が子どもたちに暴力的になってほしくないと願うのなら、まず暴力行為を減らすことだと思います。そして、先程言いました『正当化』をされないようにして『報酬』を少なくし、『懲罰』を増やすことですね。また、暴力が競争的に遊ばれないようにし、暴力行為者をあまり魅力的に描かず、刃物や銃をあまり用いないようにする、などです。今回の研究を全体的に見て、正直一番の問題は『報酬』です。たとえば、経験値が戦いでしか得られない現状はどうかと思うんですよ。

――思いつきですが、ゲームの進行上で、例えば村のおじいさんを助ければ戦わなくても同様に経験値が上がったり、次のステージに進めたりする、といった工夫をもっとしろということですか。

渋谷　それも一つの例ですね。そうしたケースでは〝戦わない〟方を選択する子も増え、女性のユーザーも増えると思いますし。戦わないで済む選択肢を増やすことが、よりゲームの幅を広げ、面白さにつながるなら、業界の不利益にはならない話だと思いますが……。

――難しいですね。ゲームの面白さの話はまた別問題になっちゃいますし。でも渋谷さんもゲームがお好きそうですね（笑）。

渋谷　子どもと『ポケモン』を遊んでますとなかなかやめられなかったりします（笑）。目的地のポケモンセンターに早く行って、現実でもお風呂に入りたいというのに、洞窟で散々戦わなければいけなかったり（笑）。ですから、すべてのユーザーが必ずしも戦いを望んでいるわけではないと思います。無論、私の提言通りにやればリスクが絶対に下がるとは言えません。だが、根拠はあるということはわかっていただきたいです。

――ただ現実問題として、業界と研究者さんには大きな認識ギャップがあるわけです。それはやはり他メディアでも暴力表現は多々あるのになぜ今ゲームだけがたたかれるのか、という意識ですね。

坂元　個人的に思うのはゲームはマンガなどと違って〝働きかけ〟がありますよね。ウルトラマンが怪獣を倒すのは他者の暴力ですが、ゲームは自分の暴力という点で能動性がある。また小学生男子の1日で1時間以上がゲームに費やされていたり、ゲームの表現力が上がっている現実もあるわけですし。

渋谷　テレビは30分、映画も3時間見れば終わりますが、ゲームは終わらないですよね。何時間でもできる。どうしても入り込んでしまう力があるわけです。

――ただ子どもの問題に限れば、家庭のしつけレベルでどうにかなる部分もあるかと思いますが。

坂元　もちろんそれは重要です。問題を業界の方だけに押しつけることはできないと思います。家庭が重要な防波堤になるべきだと考えてます。ただ、親自身もゲームがあまり経験のないメディアだから、コントロールの仕方や付き合い方がよくわかっていない。また、学校ではメディアリテラシー（ユーザーがテレビやコンピュータなどからのメッセージを主体的・批判的に読み解く能力）教育が進んでいますが、ゲームについては先生方も実情がわかっていないので、教育の対象になってません。

――関係者が連携すべきと。

坂元　米国では暴力的ゲームに対して既に規制法案が通っています。こうした問題に国が介入するのは私自身もいいとは思えません。生産する自由は無論重要です。どういうあり方がよいのか、いろいろな立場の関係者が意見や知恵を出し合って考えていくべき問題になっているのではないでしょうか。

悪影響を与えると思われるタイトルは？
レーティングで18歳以上と出た暴力ゲー、かな？（北海道　ハマけん）

取材する側にも正確な知識を

ハードメーカーが考える「ゲームと犯罪」の関係



ゲームは各ハードごとにハードメーカーによる審査を受ける。当然、倫理面も審査の対象となるが、それはどのような基準で行われているのか。また、今回のような報道姿勢についてどう思うかを質問した。

text 府元晶

一部マスコミに怒れる任天堂

まず各ハードメーカーに、「ハードメーカーチェックのさい、倫理面で気をつけている箇所」について質問してみた。

ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）は、「それぞれの作品内容や表現は最大限に尊重したい」とする一方、「多くのお客様に受け入れられ楽しんでいただけるようにソフト上の内容・表現について一定の倫理基準を基に運用しています」とする。

「また、判断が分かれる場合は社内に委員会を設けて論議を行っております。その結論に基づきソフトメーカーの皆さんとも十分な論議を行い商品の発売を決めております。倫理基準については、条文を制定しているわけではありませんが、事例を集積した判例法のような形で運用しています」

任天堂も「基本的に『公序良俗に反するゲーム』は当社ハード上では出してほしくないという指針が社内にあります。発売元と当社の間で話し合いを持ち、必要な場合には、表現の自由は尊重しつつ、双方に納得の行くような形で修正をお願いしております」とのこと。

XBOX広報も「社会的に不適切な内容は最低限に抑えられるよう、ゲームメーカーへのアドバイスを行っています。また同様に、対象となる年齢層にふさわしくない表現が見られる場合にも、その旨フィードバックしています。これらのアドバイスはゲームの内容に制限を加えるものではなく、より多くの方により幅広いコンテンツを、安全にお楽しみいただくために行うものです」とコメント。

各社とも、ソフトメーカーの表現は尊重しつつも、さまざまな層のユーザーに配慮して、倫理基準を設けているといったところか。

次に、「ゲームと犯罪を関連づけて騒がれることについて、どう思うか」を尋ねてみた。ここで興味深かったのが、任天堂の回答。

「科学的な根拠をもとに冷静な論議が行われることは歓迎いたしますが、『始めにゲーム罪悪論ありき』という姿勢で接してこられるマスコミの方が多いのが現実と言わざるをえません。神戸の連続児童殺傷事件では犯人の中学生はビデオゲームファンでは無かった様子で、『ゲームが犯罪を誘発』という風潮は主流にはなりませんでしたが、実際には大手新聞記者から、『〝さあゲームの始まりです〟というあたりがいかにもテレビゲームの影響を示唆しているという専門家もいるので、ゲームが今回の事件に与えた影響に関してコメントが欲しい』と要求された経験があります。映画・テレビ・ネットなど青少年を取り巻くゲームを含めたメディアの影響を全く否定

することはできないと思いますが、ユーザーの健全性を配慮する必要性は関与する全てにあると思います。一般マスコミの方々も、すべての責任をゲームに押しつけるのではなく、場合によっては一般マスコミが同系列のテレビ局や紙媒体を非難することを覚悟のうえで、問題となっている事象を冷静かつ科学的に分析する体制を取ることが大切ではないかと思います」

言われっ放しでなく、このくらい踏み込んだ主張を、ほかのメーカーもすべきだと思う。

SCEも「犯罪はさまざまな要因の複合によって引き起こされるもので、ゲームと犯罪の直接の因果関係があるとは考えておりません。ゲームの暴力表現が子どもの興奮度を高めて攻撃性を高めるという研究がされていますが、これとゲームが犯罪を引き起こしているということは別問題であり、個々の事件の原因の科学的研究の累積に基づくことなく安易に結論を出すことではないと考えております」

〝安易な結論〟のほうが、一般受けが良いのも困りものだ。

ハードメーカーは真剣に考えている

CEROのレイティング制度についてはSCE、任天堂とも、割と好意的にとらえている様子。

SCEは、「お客様がお子様にソフトを買い与える際のひとつの判断基準となり、望まない情報、表現に意図せずさらされてしまうことを防ぐことができると思います」「CEROの活動を積極的にサポートし、ゲームを楽しめる環境の構築に積極的に協力していきたいと思います」とのこと。

任天堂も、「低年齢のユーザーやその親御さんたちが、倫理上プレイする年齢にふさわしくないゲームソフトを誤って購入されないための予防システムとして、ある程度の効果が見込めると思います」と評価している。

最後に、「過激な表現を含むゲームを発売した（ハード）メーカーとして、意見が求められた場合の回答」を聞いてみた。

SCEは最初の質問と同じく、個々の作品の内容や表現はできるだけ尊重したいとし、『ゲーム』＝コンピュータを利用したエンタテインメントを今後テレビや映画と並ぶひとつのメディアに育てたいと考えております。ゲームを通してより豊かな社会を実現する一助となりたいと考え、そのための活動を行っています。また、今後も、有識者の意見、調査報告などをもとにみなさんと共にこの問題を検討して参りたいと思います」

任天堂は、「できるだけ真摯な態度で、客観的な事実を元に、『悪いことは悪い、良い点は良い』と、ゲームの功罪を説明するようにしておりますが、前述の通り、一部のマスコミの皆様には当方の意見を冷静に聞くための環境が整っていないようです」と、やはり一部マスコミの態度にうんざりな様子。

「当社は、暴力表現や性的な表現に依存しなくても、お客様の好奇心を満足させられるゲーム作りはいくらでも可能だと考えています。こういった当社の考え方もできるだけ正確にお伝えするように努力しているつもりですが、取材をされる側にも正確な知識、情報を備えていただくとともに、客観的な態度で対応をしていただきたいと、切に希望しております」

ソフトメーカーも真摯に向き合って

ゲームの普及度合いから考えて、ゲームの悪影響が、世に言われるほど大きいとは思えない。だが、それを心配する人々は数多い。

近年、国内でのゲームの売上が落ち込んだことで、海外市場を狙ったセンセーショナルな作品が増える傾向にある。「こういうグロテスクな映像は精神に悪影響を及ぼすのではないか？」と人々が思うのも無理からぬことで、根拠がないからといって一蹴するわけにもいかない。暴力的映像に対する人々の不安感や嫌悪感。ゲーム批判が起こるいちばんの原因は、ここにあるのではないだろうか？

この種の批判と「ゲーム脳」のようなバカまるだしの批判を内容も吟味せずに「無視して消えるのを待とう」という対応は、『ゲーム脳の恐怖』を無批判に受け入れた人々と何も変わらないのだ。

悪影響を与えると思われるタイトルは？ 『バーチャファイター4』（神奈川県 dal）

Column コラム

ネットゲームと引きこもりの関連性

風野春樹

ネットゲームのやりすぎが「引きこもり」を誘発すると言われる。だが、他人とコミュニケーションをとるのが苦手な人が、ネットゲームにハマれるのだろうか？

否定できないネットゲームの影響

「ネットゲームに半数以上が依存　引きこもり中高生ら」と題する記事が、２００３年６月23日の毎日新聞に掲載されていたのを覚えている方は多いだろう。

記事によれば、民間のカウンセリング機関「教育研究所」で、引きこもりに悩んで同研究所に新規に相談に来た12～18歳の中高校生ら１２８人（男子91人、女子37人）を対象に調査したところ、「家に引きこもって何をしているのか」の問いに、「インターネットゲームをしている」と答えたのは、全体で69人（54％）、男子は51人（56％）、女子18人（48％）だったという。１日２、３時間から、中には10時間以上も行っていたケースもあったそうだ。

１日２～３時間程度プレイしているのを「依存」と表現していいかどうかははなはだ疑問だし、記事の後半には、かの「ゲーム脳」の森昭雄教授のインタビューが登場して記事全体の信頼性を著しく損ねていたのだけれど、この記事の述べているネットゲームと引きこもりの関係自体については、「ゲーム脳」のようなずさんな説とは違って、なかなか正面切って反論しにくいものがある。確かに、ネットゲームにはある種の中毒性があり、それと引きこもりの間にはどうも関係がありそうだ、というのは、誰もがうすうす感じていることだからだ。

時間を必要とするMMORPG

実をいうと、筆者は１年ほどの間、ネットゲームにはまっていたことがある。

ゲームは『ファイナルファンタジーⅪ』。いわゆるＭＭＯＲＰＧ（大規模多人数参加型ロールプレイングゲーム）のひとつである。ここだけの話だが、『ＦＦⅪ』のために有休をとったことすらある。もし仕事なんてしなくても生きていけるだけの金があったら、そのまま引きこもり状態に突入していたかもしれない。

その体験からいっても、ＭＭＯＲＰＧには、スタンドアローンのゲームとはまったく違う、麻薬的な中毒性が確かにある（新聞記事ではネットゲームと書いてあるだけなので、ネットオセロや麻雀なども含んでいるのだろうけれど、この際いちおうＭＭＯＲＰＧを想定してみることにする）。

まず、友人、金儲け、達成感、名声といった、本来現実世界で充足すべき欲望を、自宅にいながらにして充足することができてしまうこと。さらには毎日レベル上げをしないと、レベルが低いころに知り合った友人に、どんどん引き離されてしまうし、高レベルのミ

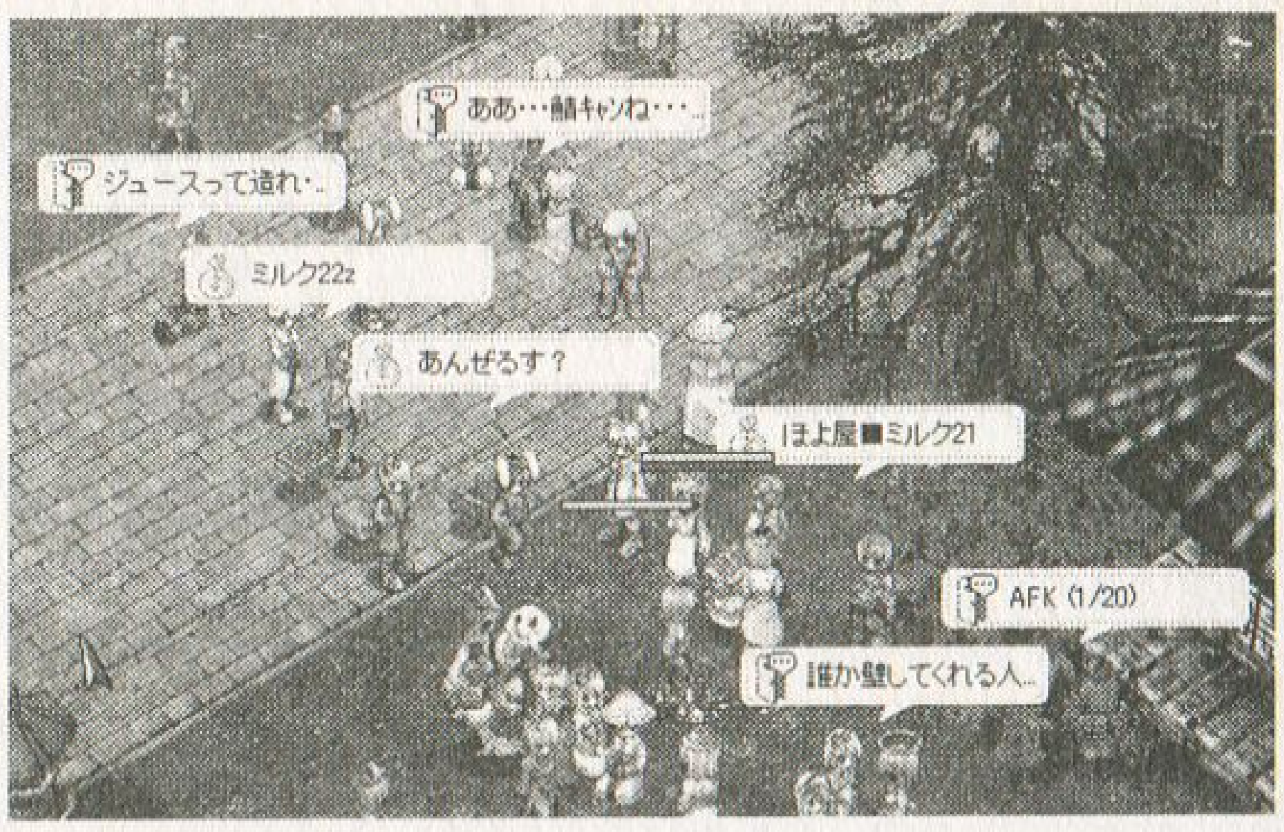


家庭用でMMORPGを成功させた『ＦＦⅪ』。その広大な世界はハマると抜け出せない魅力が詰まっている

ッションや貴重なアイテムを手に入れるクエストは、仲間がいなければとうていクリアできない仕組みになっているから、日常生活がゲームを中心に動くようになってくる。そして、MMORPGには、基本的に（サービス終了を除けば）ゴールがないから、やめるときは、自分の意志でやめるしかない。

だいたい、MMORPGというのはプレイヤーのスキルよりもプレイ時間が物を言うゲームである。いくらスキルが高くても怒濤のようにレベルを上げることはできないし、攻略法はネットを通じて一瞬にして伝わるから、特権的な知識を持つプレイヤーも存在しない。つまりは時間があるプレイヤーほど、ゲーム内で成功できる。時間の自由のきかない社会人よりも、いくらでも時間のある人ほどヒーローになれる構造になっているのである（MMORPGは課金で成り立っているのだから当然のことである）。

気になるのは、ゲームメーカーが、人の心身に影響を与えかねないMMORPGの強い依存性に無自覚なように思えること。起動画面に大きく注意書きを書くとか、一定時間以上ログインしつづけると警告が出るとか、依存性を弱める何らかの工夫は必要なんじゃないだろうか。



PCで大人気となったMMORPG『ラグナロクオンライン』。ゲームはせずにチャットソフトとして使っている人も多いとか

重度のひきこもりでは楽しく遊べない

ただし、いくら時間のある者が有利だとはいっても、リアル（現実）の人間関係のスキルがあまりに低くては、MMORPGは楽しめない。あいさつや気配りなど、人間関係スキルがある者ほど好かれるし、友だちも多く作れるのはリアルと同じなのだ。MMORPGは「ゲームもできるチャットツール」だという人もいるくらいで、MMORPGを楽しむには、それなりのコミュニケーション能力を必要とするのである。

すなわち、MMORPGにはまれるのは、引きこもりの中でもある程度コミュニケーション能力のある一群ということになる。重度の引きこもりになれば、ネット上の人間関係さえいとわしいだろうし、そちらのほうが本人の苦悩も深い。また、現実世界より比較的敷居の低いネットゲームによってだけ、人とつながる喜びを感じられるという人もいるだろう。ネットゲームと引きこもりを安易に結びつけたり、単純に悪者扱いするのは危険である。

「体験」する現実に差異はない

確かに、ゲーム内でいくら名声を高めても現実ではまったく役に立たない。ゲーム内で手に入れた金やスキルは現実では通用しない（まあ、リアルマネートレードってのもあるけど）。それらは、ゲーム会社がサービスを終了してしまえばまったく無に帰してしまう。しかし、そうであったとしても、仲間たちと冒険をした体験は、筆者にとっては今もまだ大切な思い出である。「体験」という点においては、別に仮想と現実をことさらに区別する根拠はあるのだろうか？　「仮想」に対して「現実」が優位にあると言い切る根拠はあるのだろうか？

筆者は、根拠はない、と考える。だいたい、ゲームは「仮想」現実などではない。ゲーム世界での体験は、「疑似」体験などではなく、あくまでひとつの体験である。本を読むという体験が、現実の模倣でも劣るものでもないのと同じことである。

では、仮想で充足できる体験なのに、あえて現実に向かう必要はあるのか？　これには、先とまったく同じ理由で「ある」と考える。仮想は現実の代用品ではないし、現実も仮想の代用品ではないのだから。

マスコミが教えてくれない少年犯罪統計

パオロ・マッツァリーノ

平成の子どもは凶悪になっている……と言われてはや数年。でも、それって本当だと思いますか？

凶悪少年犯罪は増加していると言うけれど

ゲームばっかりやってないで、たまには勉強しなさい——と、親は説教します。でも、勉強不足なのはゲーマーだけに限ったことでなく、世間のみなさんとマスコミ関係者も同様です。

内閣府が平成13年に実施した世論調査では、20歳以上の58・9％が、少年による重大な事件が以前よりかなり増えていると思う、と答えています。

ひとたび少年による凶悪犯罪が起ころうものなら、新聞記者やジャーナリストは「少年犯罪は過去10年、増加の一途をたどっている」「加害者が12歳というのは驚きだ。少年凶悪犯罪の低年齢化は憂慮すべき事態である」などの言葉で紙面・誌面を埋め尽くし、善良な市民を震え上がらせます。

それでは、こんなデータを知ったら、彼らはどう解釈するのでしょうか。

「14歳未満の少年による殺人は、過去30年、毎年平均1・8件起きている」

あまり嬉しい事実ではありませんが、幼い少年による凶悪犯罪は、昨日今日に始まった新しい現象ではないのです。しかし幸運にも——というのも変ですが、犯罪統計からは、凶悪犯罪の低年齢化が進んでいる兆候は、まったく読みとれません。

この事実だけをもってしても、マスコミの主張や世論は、根拠のない仮定の上に積み上げられた感情論であることが、おわかりいただけたかと思います。

過去10年とそれ以前

この際ですから、マスコミや世間の人が憂慮している少年凶悪犯罪について、基礎的な事実を押さえておきましょう。使う資料は警察庁発行の『警察白書』と法務省発行の『犯罪白書』です。

まずは、「少年」と「凶悪」の定義です。14～19歳の少年が起こした犯罪を少年犯罪と言います。犯人が14歳未満の場合、触法少年として別個に取り扱われます。

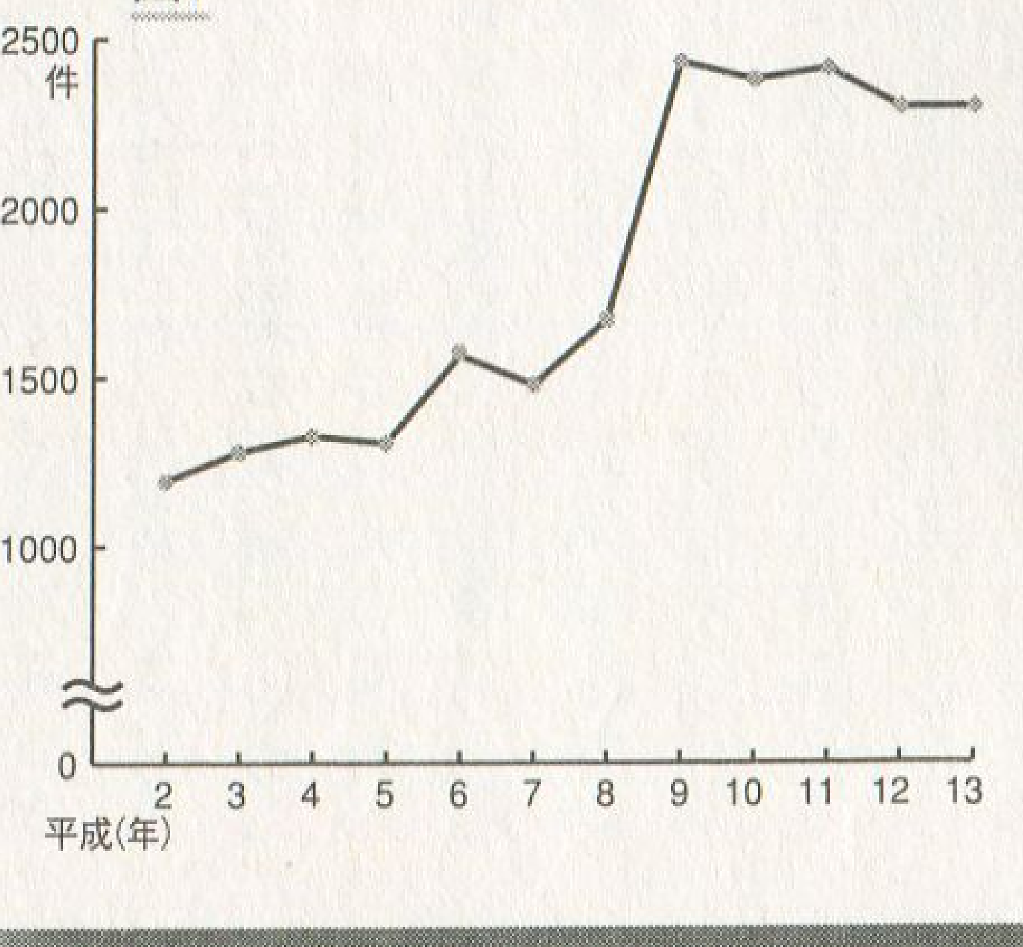
「凶悪犯罪」の定義は、警察庁と法務省で異なります。警察庁は、殺人・強盗・強姦・放火の四つを凶悪犯罪と定義していますが、法務省は殺人・強盗だけとしています。一般には、警察庁の定義が広く使われていますので、ここでもこちらを採用しましょう。

さて問題は、警察白書には過去10年分の犯罪データしか載っていないことです。警察白書だけをもとにしてデータを抽出しますと、図1のようなグラフができます。

ここ数年は横ばいですが、全体的な傾向からすれば、少年による凶悪犯罪が増加傾向にあるというのは事実です。「ホラ見ろ、やっぱり今の少年は凶悪だ。私らの若

過去10年の少年凶悪犯罪件数（殺人・強盗・強姦・放火の計）

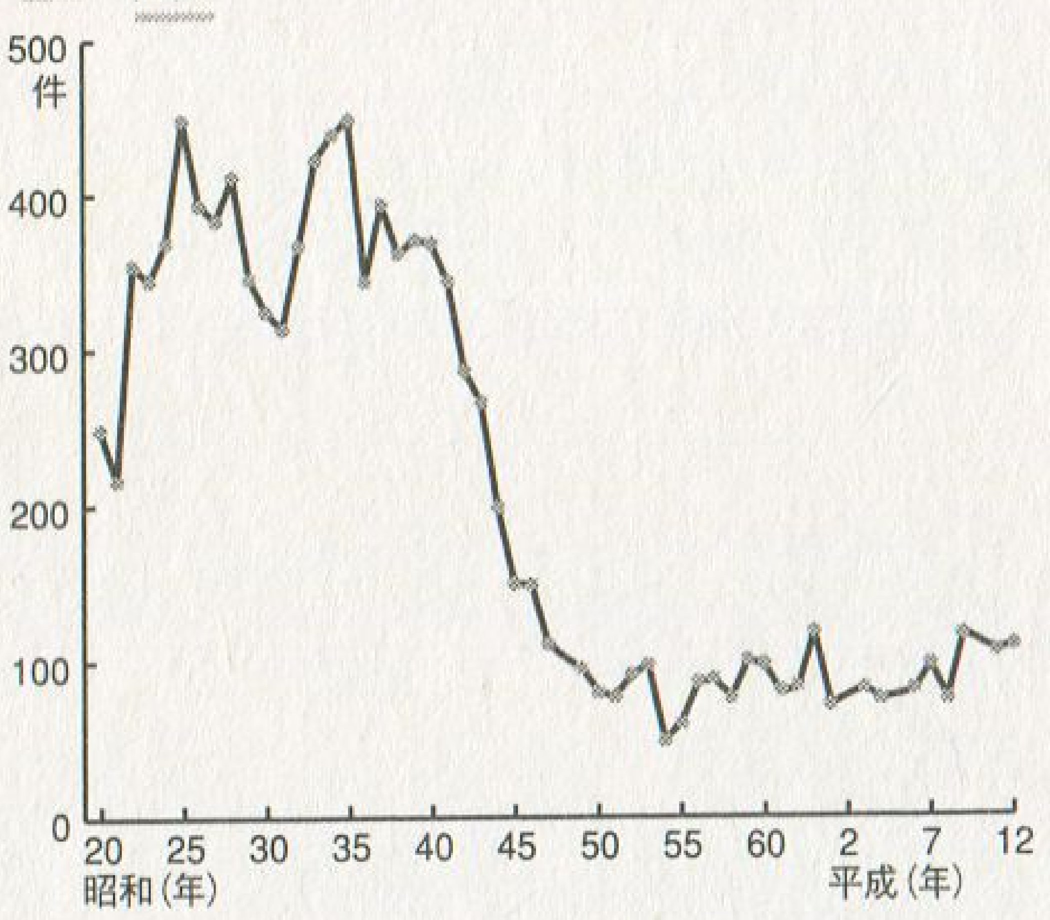
図1



い頃には、すぐカッとなって人を殺す少年などいなかったのだ」と、勝ち誇るナイスミドルたちの表情が目に浮かびます。

でも過去10年だけを公開するのはフェアではありません。もっと過去にさかのぼってみましょう。犯罪白書には、戦後から現在までのデータが載っています。これを使って、まずは少年による殺人の件数だけをグラフにしてみました（図2）。

戦後の少年による殺人件数
図2



一目瞭然ですね。昭和40年代を境に、殺人件数は激減し、昭和50年代以降、目立った変化はありません。戦後、少年による殺人事件が最も多かったのは、昭和26年と36年でした。40年くらい前の日本では、至る所に凶悪な少年が闊歩し、カッとなったらすぐに人を殺していたのです。

暗黒の昭和35年

では、殺人・強盗・強姦・放火をすべて合計したグラフを見ていただきましょう（図3）。これこそが、マスコミが教えてくれない戦後少年犯罪の真の姿です。

昭和25年あたりの山は、主に強盗の増加が原因です。これは戦後の貧しい混乱期だったという事情をくんで大目に見ておきましょう。

さて、がぜん注目を集めるのが昭和35年です。野口健でも登れない前人未踏の高峰となってそびえています。

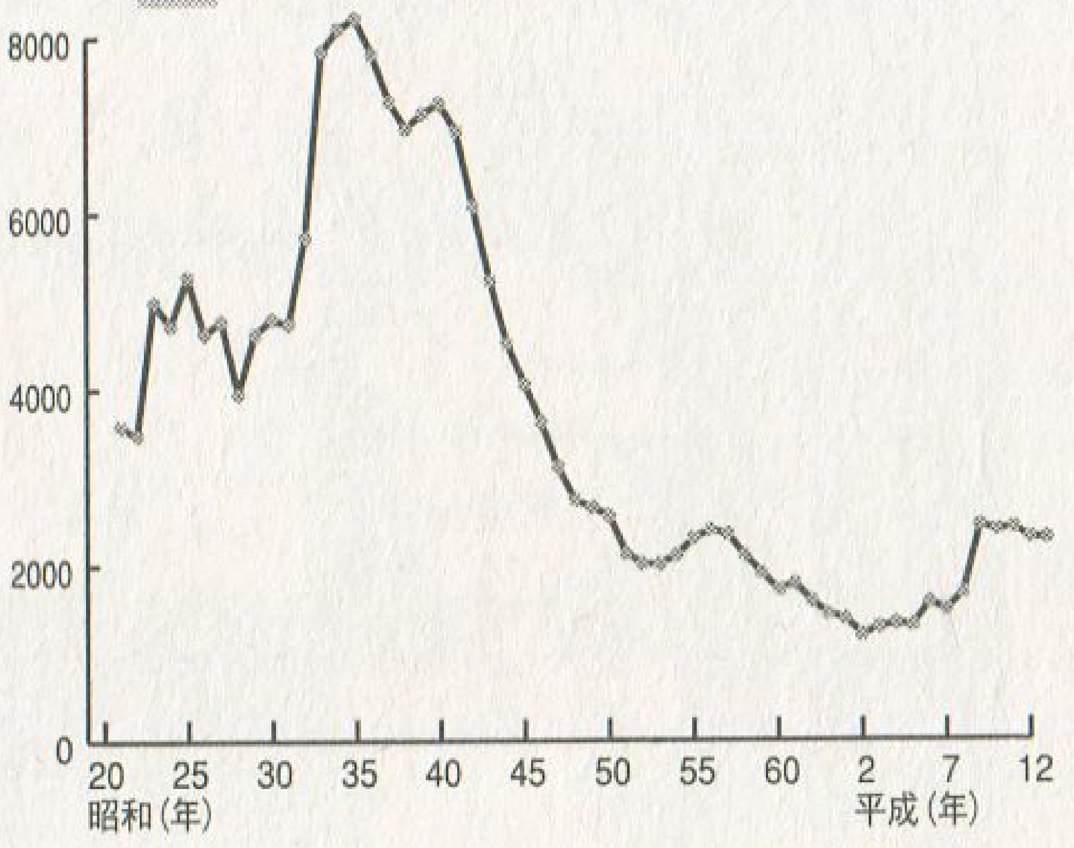
この前後数年にわたる犯罪件数の異常な伸びは、強盗の増加と、それを上回る強姦の大量発生が原因です。

強姦の急増には、おそらく昭和34年に施行された売春禁止法が関係していると思われます。突然行き場を失った青少年の下半身エネルギーが、日本中で暴発していたのです。法による規制は往々にして、火を消すのでなく、煮えたぎった鍋にフタをするだけであることが多いのです。こうなると、別のところから噴き出したものが思わぬ被害をもたらします。

不可解なのがこの時期の強盗の増加です。すでに戦後の困窮期を脱し、経済発展へと向かっていたこの時期には、生活苦のためという理由は考えづらいのです。実際、昭和35年版の犯罪白書では少年犯罪の激化について、精神の未成熟さからくる短絡的な反応、犯行の享楽性・過剰性などを指摘しています。

念のため、少年凶悪犯罪が戦後最高値を示した昭和35年と、凶悪

戦後の少年凶悪犯罪件数
（殺人・強盗・強姦・放火の計）
図3



になったと憂慮されている平成12年で、犯罪発生率を比較してみましょう。国勢調査の人口データは15～19歳の年齢でひとまとめになっておりまして、犯罪少年の14～19歳とはやや異なるので、目安程度に考えてください。

少年人口比では、平成12年と比べて約1・25倍ですが、凶悪犯罪件数では実に約3・58倍もの開きがあります。こうなりますと、どう考えても、今の少年のほうが凶悪度は低いと言わざるを得ません。

凶悪さを極めた昭和35年の少年たちも、いまや60歳前後になりました。汚れた過去などすっかり忘れて、年金の心配などをしています。

だからといって安心してはいけません。平成13年だけでも、50代と60代前半による凶悪犯罪は1237件、暴行・傷害も5353件起きています。夜の街で50代・60代の酔っぱらいにからまれたら、相手にせず、すぐに逃げるのが賢明です。彼らがカッとなってキレたら、何をされるかわかったもんじゃありませんから。

業界自ら自立することが第1歩となる

ＣＥＲＯの役割　その目指すべき方向



ＣＥＲＯは一体どのような経緯で設立され、その目標はどこにあるのか。今回はＣＥＲＯの理事である渡邊氏、マネージャーの浅沼氏にインタビュー取材。その活動内容を報告する。

text Alexander服部

映画は自主規制が機能している

犯罪とゲームを関連づけて話題にするのは、スキャンダラスな見出しが躍ることの多い女性週刊誌などが多い。

正直なところ話題さえあれば、かの連中は中身などはそれほど気にしないし、真実である必要すらない。それではゲームなどよりもはるかに暴力表現が多く、社会的に取り上げられることの多い映画などのスキャンダラスな話題は誌面を飾らないのか。近年では特に暴力的な内容が増えているにもかかわらず、犯罪と関連づけされないのはなぜなのだろうか。

それは自主的に映倫が行っている自主規制をはじめとする、年齢制限（レイティングともいう）などが機能しているからではないだろうか。「バトルロワイヤル」などの、暴力的な表現があり社会的に問題になりそうなものは、しっかりとＲ指定に認定されている。このシステムがあるからこそ周囲にスキャンダラスな事件が起きても「我々はしっかりと事前に警告しています」と開き直ることができるのだ。だからこそ女性週刊誌などで「映画全体が子どもに悪影響」と言われることがない。

一方ゲームでは犯罪者が少しでも関連するような情報を持っていたり、嗜好があったりすると話題になる。「ゲームのやりすぎで現実との境界がわからなくなったに違いない」→「ゲームが悪い」となるケースが、多々ある。それ以外にも悪意以外に何も感じられない「ゲーム脳」の話もあった。ゲームをすると感情面での異常が感じられる、その他もろもろだったと思うが、将棋の名人などもゲーム脳だというあたりがいかさまくさい。まぁ結果としてテレビなどでも取り上げられたことを考えると、世間では同じように考えている人がそれなりに多いことが表面化したとも言える。

ゲーム業界でも始まった自主規制

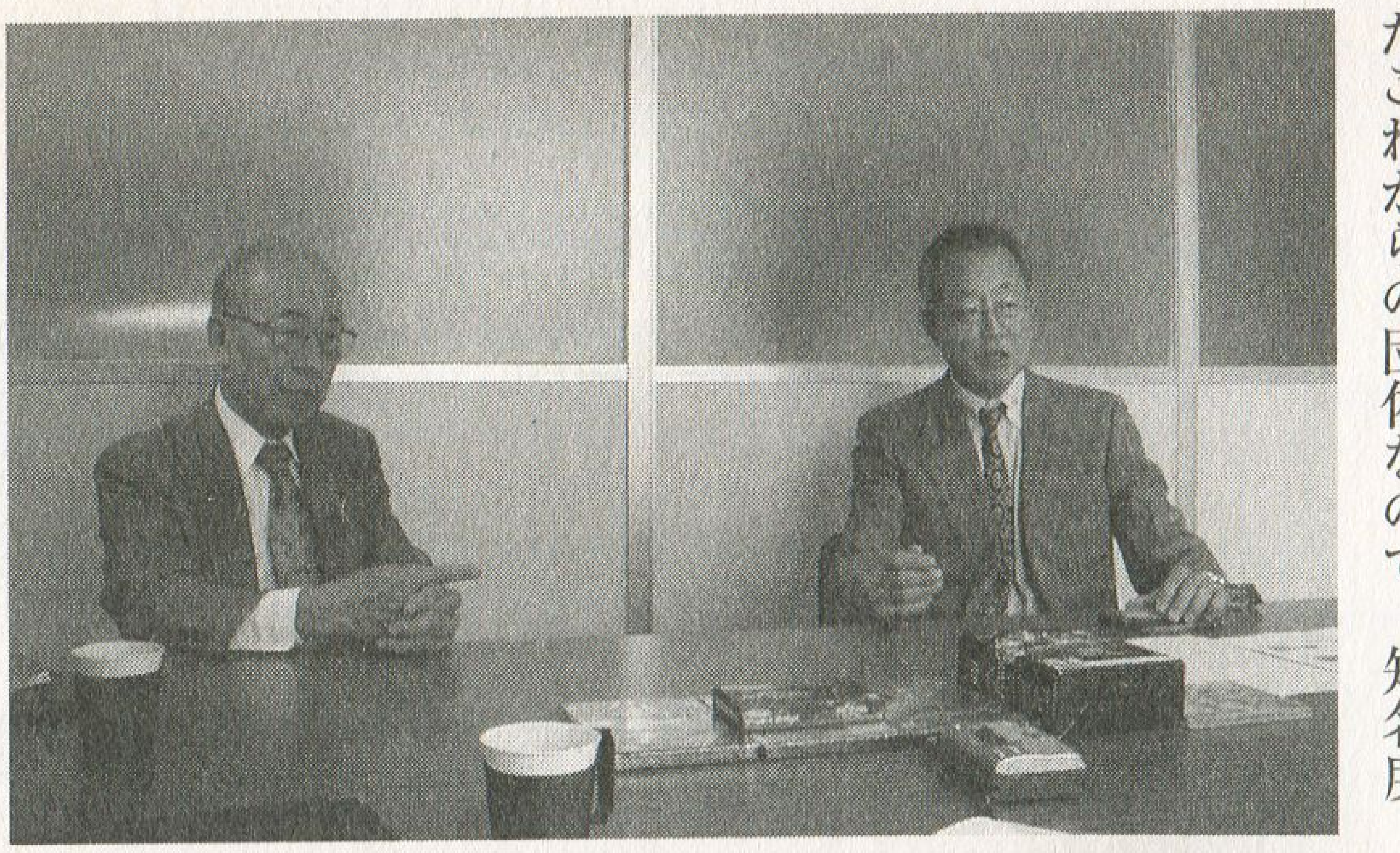
実はゲームの世界でもレイティングそのものは行われている。それほど有名でもないし、普段気にすることはほとんどないながらも存在している。現在では「コンピュータエンターテインメントレーティング機構（以下ＣＥＲＯ）」がレイティングを行っているのだ。もともとは「社団法人コンピュータエンターテインメント協会（ＣＥＳＡ）」が倫理委員会などを開いてレイティングのようなことを行っていた（暴力・ホラー表現のマークを見たことある方は多いのでは？）。それをさらに効率化するために独立させたのがＣＥＲＯなのである。

ここからはそのＣＥＲＯの理事

である渡邊氏とマネージャーである浅沼氏に聞いたお話を中心にCEROを紹介していこう。

CEROの活動

CEROの設立が昨年の6月で実際に準備期間がある程度終わってから動き出したのが昨年10月。つまり組織としての動きはまだまだこれからの団体なので、知名度がないのは致し方ない。ただし、活動そのものは力が入っていて、すでに500タイトルにも及ぶゲームのレイティングを完了している（GC、PS2、XBOX、GBAなどのコンシューマゲーム機に限る）。もちろんパッケージにレイティングのマーク（映画で言うところの「R指定」とか）を印刷しなくてはいけないので、新作に限られるのだが。コンシューマゲームソフトの一年間で発売される総タイトル数がだいたい1000本前後なので、理論的には最近発売されたソフトの半分はレイティング認証を受けている計算になる。まだ活動してそれほどたっていないことを考えるとがんばっている。近いうちにレイティング済みのソフトの数は増えるだろう。



神田にあるCEROの事務所にて。左がCEROの理事である渡邊和也氏。CESAの専務理事も勤める。右がオフィスマネージャーの浅沼弘愛氏。

もともとがCESAからの独立なので、協力、提携している会社（CEROでは会員と呼ぶ）の数も多く、ほぼCESAと同じになっている。Webなどでの公開はされていないものの、近いうちに公開する予定があるとのこと。別にこの部分を隠しているわけではないだろうが、職員が数名でやっているためにWebまで手が回らないのが現状なのだろう。イメージが大事な業界だけに、ここに会社名を載せたい企業は多いはずだ。特にCEROが認知されればされるほど、会員企業としては名前を出してほしくなる。

レイティングはこうして行われている

ただ、レイティングといっても、我々ユーザーにとってはいまいち明確ではないもの事実だ。最もわかりやすいのが映倫の18禁ムービーだが、それ以外の描写に関してはまったくもって不明だ。CEROに関しても性表現、暴力表現、反社会的行為などさまざまな判断基準をWebサイトなどで表明しているものの、ゲームというインターアクティブな性質上、我々ユーザーには多少わかりにくい。ただハッキリしていることは、CEROでは「テンプレート」を用意して、仕分け作業的にレイティングを行うということだ。この作業に関しては一切の主観的な意見を入れることなく、あらかじめ決めておいた「枠組み」に沿って仕分けられる。この枠組みはゲーム関係者、有識者、まったくの素人など、多種多様な人々の組み合わせで討論し策定されたもので、随時世の中の動きや発売されるコンテンツに応じて修正が加えられていく。その「テンプレート」に従って仕分け作業を行っていくのがWebなどで募集している一般人。特にゲーム業界に利害関係のない20～60代の幅広い年齢層にチェックをしてもらい、枠組みに当てはめていく仕組みになっている。審査員は幅広い層から募ると明言しており、ゲームに思い入れの強い本誌読者でも、採用される可能性はあるとのことだ。興味のある方は応募されてみてはいかがだろうか？

ここまで読んでみて誤解されるかもしれないので先に説明しておくと、この団体のレイティングに

悪影響を与えると思われるタイトルは？ そりゃあ『イルブリード』だべ。これしかないべ（大阪府　ふな）

は拘束力がない。そして今後も法的に拘束や罰則をつけていくつもりもないそうだ。何かを規制しようというのではなく、ユーザーに情報を与える。つまり、ユーザーが自主的にソフトを選ぶための「枠組みづくり」として、レイティングは存在するのだ。

メーカーからみたレイティングの意義

このような形でレイティングを行うのだが、利用目的がわからない読者もいるだろう。この組織は拘束力もなければ、強制力もない。つまり「メーカーからの依頼がなければ関係がない」とも言えるのだ。そのあたりを理事を務める渡邊さんはこう語る。

「これは業界が自主規制として年齢別レイティング制度を採用したものです。したがって、法的な強制力などはありませんが、この制度を普及させることにより、レイティングマークがついていることが一人前と認識されるようになってほしい」

現在は、メーカーとしても今まで以上に世間の目を意識せざるを得ない状況にある。その中で枠組みを作成している団体があり、参画企業が多く実績を持っている。しかもCESAとのつながりもある。これを賢く利用しない手はない。そしてそれ以上に大事なのがアメリカと同様にレイティングを提示していることで、無用の裁判をはじめ風評すらさらっと受け流すための口実になる。つまり「枠組みでカテゴライズしてあるでしょ。購入した人は自分の責任で購入している」と宣言できるのだ。

しかも法的な拘束力がない第三者に審査されることで、メーカーとしては「我々のゲームを間違って購入されないようにカテゴライズしています。しかも公正な第三者の手によって」と発言できることは、他の企業などに対して非常に大きな力となる。つまりさまざまな中傷が出たとしても、「プレイした人はカテゴライズされている中で、わざわざ選んだのだからクレームは受けますが、コンプレインは受けません」とすら言えてしまう。非常に裁判の多いアメリカ式の方法論だが、今まで手をこまねいていた現状を考えると、そこまで極端なことも考えていったほうがいいだろう。今後CEROの枠組みがもっと世間に認知されることで、今のゲーム業界における状況は変化してくる可能性もあるのだ。

ちなみに会員になるのは20万円で、レイティング審査の経費は7万円。弱小メーカーには少し厳しい金額だが、決してむちゃな金額でもない。この金額をしてレイティングをする、しないとメーカーが決めることになる。

余談になるがこのレイティングに関しては「新しくリリースされるタイトルに限る」事実がある。すでに発売されているものに関しては、パッケージが出来上がっておりレイティングを行ってもマークの表記などコストが発生してしまうので、基本的には行っていない。極力メーカーの負担にならないようには考えられている。すでにシュリンクされているものにあとからシールなどを貼るのはコストも馬鹿にならないし、労働力なども半端ではない。そう考えると、遮二無二レイティングを行うよりは現実的なチョイスととらえることができる。

うがった見方をすると

レイティングの効果的な側面としては、法律整備を不要にする部

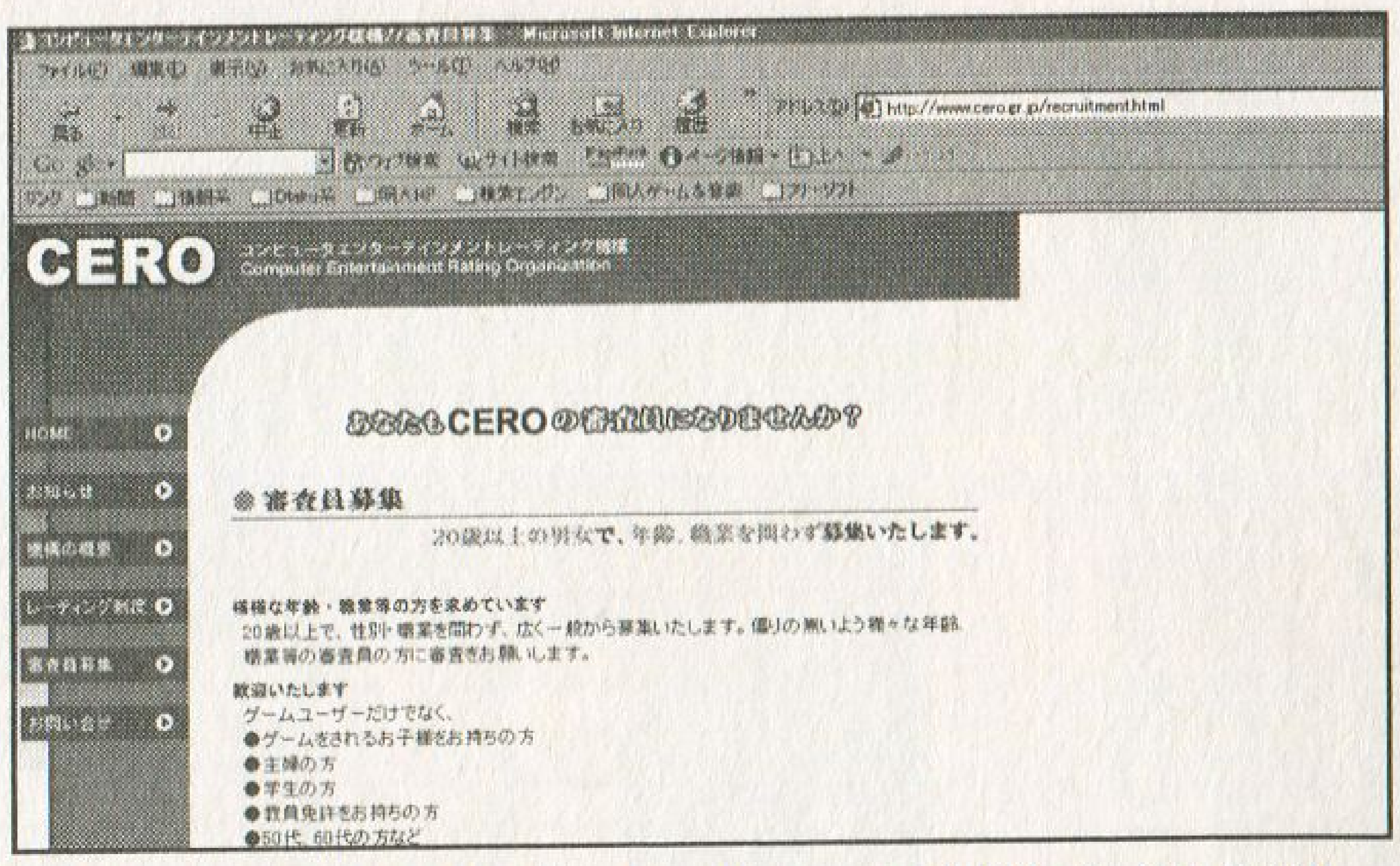
「年齢区分マーク」

ほとんどのゲームにはこのマークがついている。全年齢が7割弱を占め、残りがほぼ1割弱ずつといったところだ。



分もある。これはあくまでも筆者の見解でしかないものの、ありえない想像ではない。

現状ではゲームに関しての法律はない。あるとしても著作権などに関する項目だけだ。著作権さえ侵害していなければ、今のゲーム業界では何をしても基本的には許されてしまう。もちろん民事裁判になるようなことは別になるが。これはゲームに関しての法律が不要なのではなく、単純に整備が遅れているだけだ。ただあまりにも愚かなマスコミ団体(我々も含む)がゲームに対してのネガティブな側面に光を当て続けると、国としても動かざるを得なくなるだろう。だが、ネガティブな側面に光を当てても「自主的に規制しています」との看板を掲げ、実際に自主規制が効果を発揮していればどうだろうか? 国が規制を考える前に、あらかじめ予防線として自主規制が効いてくる。つまりお国が考える、行動を押さえつけるような規制をかけられてしまう前に、自主規制の名の下に業界を守る効果すら考えられる。特にCEROはレイティングを行うだけで、メーカーからすると審査費用以外にはなんらマイナスにはならない。この部分をメーカーサイドが意識してくれば、すべての新作リリースにレイティングマークがつくことは、それほど遠い未来の出来事ではなくなる。



web上で審査員は常に募集している。興味がある人は応募してみては?

これからの団体

少しドロドロした話もしよう。レイティングに関しては販売サイドの協力が必須になる。これは事実だ。販売店が最終的にレイティングを理解することなく、対象年齢が高いソフトを小学生に販売してしまってはレイティングの意義そのものまで否定されかねない。つまりいくらレイティングしたところで、発売サイドが無視してしまっては自主規制の名目すら失われてしまう。そのあたりを改善するための活動は、一部の人間しか参加できない説明会レベルでしか行うことができていない。

販売店に直接協力を働きかけるのはCEROだけでは充分といえない。むしろ、メーカー側であるべきで、CEROはメーカーと協力するカタチでこのレイティング制度を活かした販売方法に変えていくべきであろう。現時点では、プラットフォームメーカーが毎月、商談会を行っているのだが、その際に説明をするなどの活動は行われている。

いくら説明会を一部で行ったところで、実際の最終的な窓口である店舗までは意識を徹底できるはずもない。人数的な問題で店舗に足を直接運ぶことは難しいとの話だが、さまざまな形でアプローチしていってほしい。成人しか購入できないオンラインショップ(クレジットカードが必要なため)とは異なり、子どもがお小遣いをためて店頭に買いに来る以上は、販売店舗の協力をどこまで得ることができるかが本当に大事になってくる。

CEROの道のりはまだまだ遠いが、このような試みがCESAから独立して動き出していることは我々にとっては光明とも言えるのではないだろうか。週刊誌に「ゲーム=悪」のように騒ぎ立てられることも多いが、ほとんどがいわれなき中傷でしかない。

事実、近年のゲームバッシングや、話題にだけなった根拠のない「ゲーム脳」の際にも、国民生活センターおよび消費者生活センターにゲームに関係する苦情はなかったそうだ。業界と無関係の人間に不当におとしめられるほどばかげた話はない。そのための予防線としての枠組みには大いに期待したい。

悪影響を与えると思われるタイトルは?
マリオを見て友達踏んづける奴もいるやもしれぬ……というか、じっさい痛かったし(岐阜市 ウルナオ)



ゲームと犯罪の不明確な境界線

美少女ゲームは性犯罪を誘発するのか?

ゲームのなかでも、とりわけ厳しい目で見られている「美少女ゲーム」。ことあるたびに、あたかも犯罪の温床のように非難されるアダルトコンテンツだが、はたしてこれが本当に犯罪を助長しているのだろうか?

text シンプルテックプロダクション

性犯罪にゲームを結びつけ、話題性をあおるマスコミ

未成年者による婦女暴行事件や少女誘拐事件など、ショッキングな(ある意味、話題性のある)事件のたびに取りざたされるのが、美少女ゲームやアダルトビデオ、コミックなど、いわゆるアダルトコンテンツの存在だ。最近では、今年の8月に31件もの連続婦女暴行事件の犯人として逮捕された17歳の高校生が、「アダルトビデオや漫画を見て自分もやりたくなった」と供述したことから波紋を呼んだ。また、01年8月に発生した栃木県の女児誘拐事件では、犯人が作っていた同人誌に描かれたゲームのヒロインが、被害者の少女に似ているという点ばかりがクローズアップされ、犯罪と美少女ゲームを結びつける報道が多くなされたことは記憶に新しい。

確かにアダルトビデオや美少女ゲームには、痴漢や婦女暴行、監禁といった描写が行われているものも少なくないが、これらを犯罪の温床として糾弾する風潮にはいささか疑問が残る。第一、これらの描写はアダルトコンテンツに限らず、TVドラマや映画、小説などでも題材として多く扱われており、それらを未成年者が目にする機会は購入が制限されているアダルトコンテンツよりもはるかに多い。マスコミ(多くはテレビ局や新聞社)は、自らが放送しているこれらについては一切触れず、法律によって未成年者への販売が規制されているうえに、自主規制によって表現や描写を制限しているアダルトコンテンツをやり玉に挙げるのはフェアではない。

ゲームを買い、ゲームに影響されるのもメーカーの責任か?

「美少女ゲーム」が問題視され始めたのは、91年に発生した中学生の万引き事件だろう。その中学生が万引きしたのが美少女ゲームで、その内容が過激だったことから社会問題となり、これを受けて翌年、自主規制団体「ソフトウェア倫理機構」が設立されている。

今回、美少女ゲームが性犯罪を誘発させるとする風潮に対し、どう考え、どう対応しているのかを伺うべく、ソフトウェア倫理機構および美少女ゲームメーカーに取材を申し込んだが、残念ながら受けてもらうことはできなかった。

今回、唯一取材に応じてくれた「メディア倫理協会」理事によると、テレビや映画の性描写を「芸術」や「表現の自由」といった言葉でごまかし、社会的に立場が弱くやり玉に挙げやすいアダルトコンテンツを悪とする風潮は以前からあり、こちらから意見を発してもなかなか耳を貸してはもらえないのが現状だという。また、警察などから「どこまで許容で、どこ

からがわいせつ」という明示がなされていない点にも問題があるという。さらに、アダルトコンテンツを販売する販売店も厳密な年齢確認を行っていない店があり、ここから購入した未成年による犯罪の原因をメーカーに押しつけるのは問題ではないか、とも語ってくれた。ちなみに、18歳禁止商品を未成年者へ販売することは刑事罰の対象となるのだが、これに無頓着な店舗は意外に多い。また、たとえ成人であっても、ビデオやゲームは実際にはできないことを仮想的に体験するメディアであり、それに影響されるというのは、常識的な判断ができていないということにほかならない。そこまでメーカーの責任とするのは、さすがに酷だろう。

美少女ゲームの審査とは

「メディア倫理協会」と聞くと、ソフト・オン・デマンドやアタッカーズといったアダルトビデオの団体と思われがちだが、設立当初からビデオに限らず、あらゆるメディアを対象としていたという。ただ、これまでゲームの審査に関してオファーがなく、最近になって流通さんから依頼があったのだという。現在、同協会にはパソコンゲーム流通のホビボックスをはじめ、ニトロプラスやぱんだはうすといった人気メーカーなども加盟している。

では、具体的に美少女ゲームの審査はどのように行われているのだろうか。審査官によると、審査は次の手順で行われるという。

まず、制作者側からの審査申し込みを受け、すべてのシナリオテキストとCGだけでなく、ジャケットやマニュアル、オマケなど商品に含まれるすべてのアイテムをチェックするという。これを異なる審査官が計2回行い、最終的に問題がなければ結果報告となる。

また、わいせつに関する明確な基準が法律的にもないため明文化が難しく、同協会では固定化した倫理規定を設けず、社会通念に照らした判断を行っているという。しかしながら、社会通念は常に変化するものであるため、3カ月に一度メーカーを交えた会合を開き、基準の見直し作業を行っている。

美少女ゲームは犯罪を誘発するのか？

「青少年を守る！」という言葉を声高に唱え、美少女ゲームを含むアダルトコンテンツを批判することは簡単であり、あたかも正当性のある意見のように見られがちだ。しかし、本当にそれで未成年者を守り、犯罪を減らすことができるのだろうか？　子どもの性を搾取する「チャイルドポルノ」はアダルトビデオ業界ではもはや死語となっており、美少女ゲーム業界でも自主規制団体設立以降はそれに該当する作品は作られていない。性描写についても浮世絵の春画は現在芸術として評価されており、数年前なら眉をひそめられていたであろう村上隆の美少女フィギュア「HIROPON」には、世界的な評価がなされている。大事なのはスポイルすることではなく、社会がいかに正当で明確な判断と行動をするかということだろう。そのためにも司法および立法は、児童ポルノ法案や青少年有害社会環境対策基本法案のようなあいまいで、拡大解釈が可能な法律でお茶を濁すのではなく、明確な規定と未成年者への販売禁止の徹底を行うべきではないだろうか。

そしてわれわれも、安直で話題性ばかりを狙ったマスコミ報道に流されることなく、常識を持った大人として美少女ゲームと接することが大事なのではないだろうか。

販売店側も現行法の周知と遵法を徹底し、未成年者への販売を行わないことが、自らが販売する商品を無くさない唯一の方法と自覚するべきだろう。



きわどい内容が多い美少女ゲーム。社会を不安にさせないためにも明確な基準は必要だ。

悪影響を与えると思われるタイトルは？　『かまいたちの夜2』（東京都　もじもじ君）

コラム

アメリカのケースはどうだったのか？

Alexander服部

アメリカでも凶悪犯罪の低年齢化は進んでいる。では日本のようにマスコミはゲームを責めることがあるのだろうか？

ゲームに責任転嫁？愚考でしかない

「ゲームが子どもの教育に悪い」、と言い切って国内全体で禁止したのはギリシャだが、ゲームが理由で犯罪者が生まれたと断罪する国は現状ではない。

日本では「ゲーム脳」をはじめ、奥様方が喜びそうなメディアで、笑いのネタとしか思えないゲームに対するさまざまなネガティブな話題が出てきている。筆者は日本にいなかったので詳細はそれほど知らないのだが、酒鬼薔薇事件なる凶悪犯罪がありその際の「ゲームの始まりだ」のたった一言でゲーム業界が肩身の狭い思いをしたらしい。どう考えてもこれは一般名詞のGAMEの意味でしかないはずだ。これでGAMEなる単語の言葉狩りを行うのであればかなりのスポーツも同罪になると思うのだが、どうだろうか？　言霊の国だけあって言葉に敏感なのは大いに結構なのだが、言葉狩りに関して無自覚なのが非常に嘆かわしい。

ゲームよりも映画の方がはるかに問題

アメリカでも同じような時期に高校に銃器を持ち込んだ乱射事件が発生した。愉快なことに日本のマスコミは当時アメリカで対戦が人気になっていた『DOOM』（バリバリ敵を倒していくアクションSTG。ネット対戦も可能でFPSジャンルの基礎を作った傑作だ）の影響、などとまたもや見当違いなことを発言していたらしい。確かに当時は『DOOM』、『QUAKE』などは熱狂的な人間が多い時期ではあった。

ただしはやっていようとあくまでもサブカルチャーのひとつでしかないゲームに対して、犯行の責任を背負わせるようなことはまったくなく、どちらかというとバイオレンスな映画（ex「ランボー」）が増えてきているハリウッドに対して厳しい報道だった。

それ以前にゲームがそれほど社会的に影響力があるとはアメリカ人は今でも思っていない。たたく以前の問題なのだ。

すべては本人次第

冷静に考えればわかるのだが、ゲームが犯罪者を生み出すとはアメリカ人は基本的には考えていない。ダメ人間を生み出すとは考えているものの、すべては本人の自覚であり意識である、と考える。数多い情報からチョイスを行うのが本人である以上、影響を受けようがなんであろうが、悪いのは犯罪を行う本人でしかない。たとえ影響を受ける媒体が映画であろうと、小説であろうと関係ないのだ。

その証拠にケネディ大統領暗殺犯が愛読していて影響を受けている「ライ麦畑でつかまえて」は禁書にはなっていない。それどころか今でも日本語版が新しく出てきている。もちろんマスコミも下手にゲームの影響で犯行に及んだ、とは決して言わない。心理状態などを探るひとつの要因程度にしか考えていない。これが冷静な判断だと言えるだろう。

Column コラム

韓国のケースはどうだったのか？

テリョン

ネットゲームが広く普及し、それ故に日本とはまた違ったタイプの犯罪が発生している韓国。犯罪に対する認識も微妙に異なるもよう……

ネットが普及したからこその犯罪

韓国のネットゲーム用語には『現P』という独特のものがあります。これは『PK（※）』から来た言葉で、『現実上のPK』を意味します。たとえば、オンラインゲームの中でPKされたりしたら、PKした相手のIPを追跡して相手のいるPC房に殴り込みたたきのめす、ということです。もちろんPKされたら誰もがすぐ『現P』に出るわけではありません。あと、ネットゲームをハッキングして他人の貴重なアイテムを盗み、現金に換えてしまうサイバー犯罪も少なくありません。韓国警察にはそのような事件を扱うサイバー犯罪専門部署があり、そのチームがゲーム関連のサイバー犯罪者を検挙してみたら青少年、ということもありました。

ネットが普及したからこその理解？

01年3月。ゲームと関連した（関連があるようにされた）青少年犯罪として、最も世の中を騒がせた事件が起きました。ある中学生が自分の弟を凶器で殺害したのです。それまで殺人などの凶悪少年犯罪があまりなかった韓国では、かなりショッキングな事件でした。警察は、ネットゲームにハマった少年が平素プレイしたゲームに出てくる凶器を近所の工具店から購入、家に保管していたことを発表。それに加えて、その少年の机から『イース・エターナル』が見つかったことから、新聞やTVなどの各メディアはすべての原因がゲームにあるように報道しました。

センセーショナリズムな言論媒体はそれからずっといいカモを見つけたとばかりにこの事件とゲームを結びつけようとしたのですが、あまり社会的呼応を得ることはできず、「ゲームは青少年犯罪の元凶だ！」ということにはなりませんでした。その理由としては……

1・韓国ではもともと青少年問題の原因を現代社会における家族の瓦解、現代学校教育の限界、社会的なモラルの低下などに焦点を向けてきた。

2・青少年問題が社会的問題になり始めてから、ずっとあとにゲームが広まった。

3・「これからはゲームの時代だ！ ゲームを次世代成長動力として育成させよう！」という政府のポリシー。

4・ここ数年でゲームを見る社会の視線が「よくわからないが、ゲームは悪い！」から、「ゲームはCoolなものだ！」に、大きく旋回した社会雰囲気。

……などを挙げられます。ひょっとしたら、ゲームと青少年問題の相関関係が社会的に論議されていないだけのことかもしれませんが。

韓国ではこんなものです。

ちょっと前（90年代後半）まではゲームの認識がすごく悪かったのですが、インターネットとオンラインゲームが社会全般に普及したことにより安易な偏見につながらなくなった、というのが大きな理由だと思います。

（※）Player Killerの略。他ユーザーを殺す行為。何かと問題になるためPKできないネットゲームも多い。

コラム

家庭内コミュニケーションを作る「2世代ゲーム」

スサノ　ヒロキ

家庭問題の原因とされることもあるゲーム。しかし、親も普通にゲームとつき合えば、子どもとの新しいコミュニケーションが成立する。

メディアの偏見はいつの時代も同じ

本特集では、一貫して「ゲームと暴力」について、さまざまな視点でとらえてきた。残念ながら、ゲームと暴力を短絡的に関連づけるメディア傾向は、70年代に『スペースインベーダー』が多数設置された「ゲーム喫茶」が「不良たちのたまり場」とレッテルを貼られて以来ほとんど変わっていない。この25年余りの間で日本人の意識にさまざまな変化が起こっているのにもかかわらず、である。ゲームを扱うとき、そのマイナス面ばかりを取り上げるのもマスメディアの常套手段だ。学術的検証がしっかりと行われる前にメディアによって早々と露出されてしまった「ゲーム脳」なる概念など、その最たるものだ。

確かに、「社会に警鐘を鳴らすことがメディアの使命である」という側面を考慮すれば、それも当然と言えるのかもしれない。だが、メディアが執拗にゲームを攻撃してきた背景には、「商品」「サービス」であるメディア自身の存在理由にも端を発しており、これがメディアの限界を露呈させている。それは、大衆がメディアの中に「意外性」やある程度の「インパクト」を求めているから当然のことだ。少なくとも報道された「事実」がそれを見る人々に衝撃を与え、棚から手に取って、立ち読みをさせ、さらにレジへ持っていって、数百円を支払わせる程度の衝撃、またテレビの場合は番組に目をとめ、他のチャンネルに回させないほどの訴求点がなければならない。これは、ある意味で、各メディアが営利追求組織として市場の中で生き残るための暗黙的な必要条件だろう。だが、ゲームの本質をとらえるためには、その裏にある、メディアがとらえきれないほど些細な社会現象をすくい取る必要がある。

子どもと楽しむ喜び

最近で最も注目すべき動向が、『カービィのエアライド』や『太鼓の達人』シリーズなど、親子で楽しめるゲーム群の健闘だ。親子2世代を巻き込み、購買意欲を向上させるといった作戦は、なにもゲームに限ったことではない。

ウルトラマンやガンダムが、平成キッズ向けにリメイクされることから始まり、漫画雑誌、玩具など、さまざまなキャラクター関連商品でも同様の状況が見受けられる。だが、ゲームは本質的にインタラクティブであるため、さらに奥深い体験を2世代プレイヤーに向けて提供している。

『スマブラ』シリーズなどは、まさにその好例だ。ゲームのルール、世界観から、キャラクターに至るまで、現在の親が子どもの頃すでに体験済みのものばかり。子どもたちのほうは新鮮に感じるため喜んでゲームを遊ぶことになる。普段は粗大ゴミ扱いされるお父さんも、このときばかりはヒーローだ。「たまらないですよね。家では土日だけしかゲームをしない、というルールなんですが、土曜日にはもう朝からパパ、パパってやたら引っついてくるんですよ。だからついつい攻略本を読み込んで

子どもにやってみせちゃうんです」埼玉県在住のA氏は苦笑する。ゲームを通じて心温まる体験をする人も多い。「夜遅く家に帰ってくると、つい、遊んでしまうんですよね」『どうぶつの森＋』をプレイする、N氏。「ある夜、いつものようにゲームを起動すると郵便受けがピコピコなってるんです。開けると6歳の娘からメッセージが。やっぱり目頭が熱くなりますよね」と顔をほころばせる。また、『マリオ・パーティ』シリーズ等もそうだ。簡単なミニゲームで子供と協力するうちに、必死になって親指を動かしている自分に気がつく場合もあるらしい。「子供とペアになったときは、俄然やる気がでます」とJさん。「だって、コンピュータが操っているキャラクターなんかに負けたくないし」

昔はお父さんやお母さんが子供との『つきあい』でメンコやおままごとなどを『やってあげた』ものだが、最近の家族には親子の間にそのような距離感はない。あくまでも、ゲーム内容が楽しいからやっているのだ、という様子がこの家族から伺える。それが家族サービスになるのだから、更にプラスということらしい。

一緒に楽しめるツールとしてのゲーム

それぞれの家族がゲームの中で得た体験は、マスメディアが扱うには平凡で、商品的魅力に欠けるインシデントだ。だが、このような体験が、メディアとしてのゲームに新たな潮流を起こしていくのも紛れもない事実である。

かつて、子どもがゲームで遊んでいる時に大人が一緒に遊ぶという光景はほとんどなかった。つまり、当時のゲームは「親が子に買い与えるモノ」であり、ゲームというものは親にとって「理解の範疇を超えた」モノだったとも言える。

ゲームを通して親子の絆を深める

現代の親たちはゲームを共通体験として自分の子どもたちと共有することができる。しかもゲーム内では親子が対等の立場で出会うことになるのだ。親子の身体的、精神的な仕切りが完全にはずされ、絶対的なルールの中で遊ぶことになる電脳世界にはジェネレーションギャップは存在しない。

つまり、そうした人々にとってゲームとは、親子の間に存在する「時の溝」を埋める数少ないコミュニケーションツールのひとつだと言える。今後、より多くのゲーム世代が結婚し、親となっていくことで、親子の中で積み重ねられる小さな感動の連続が、ゲームに対する認識を静かに、だが確実に変えていくはずだ。

ゲーム体験は、声を大にして発せられるメディアからの「警鐘」よりもさらに強力な影響力を個人個人に与えるからだ。ゲームを通して親子の絆を深めていく家庭が確実に増える中で「ゲームと暴力」以上に語るべき、ゲームに関する社会的なテーマを見いだせるのは筆者だけではないだろう。

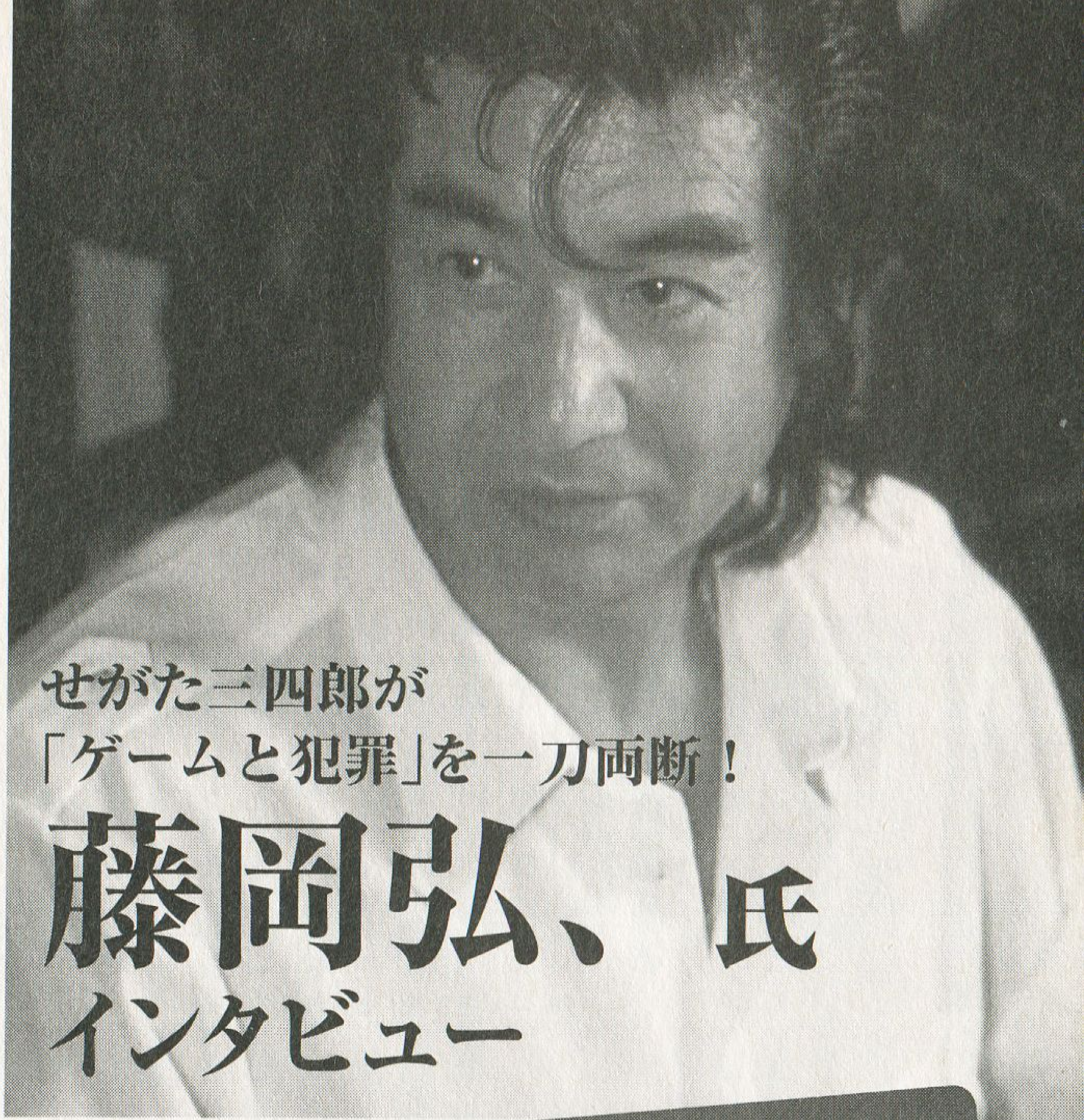
ファミリージャンルの売れ行き

※ファーミリージャンルというものが確立していないため筆者や他の家族からにヒアリングに基づき、タイトルを選出。

サンバＤＥアミーゴ(DC)	約７万本
太鼓の達人たいこでドドン(PS2)	約70万本
大乱闘スマッシュブラザーズ(N64)	約160万本
ＤＸ人生ゲームⅢ(PS)	約20万本
どうぶつの森(N64)	約25万本
マリオパーティ３(N64)	約80万本
マリオテニス64(N64)	約80万本
マリオゴルフ64(N64)	約45万本
みんなのゴルフ３(PS2)	約95万本
桃太郎電鉄Ｖ(PS)	約40万本

ゲームで親子の絆を深めることの重要性が予想以上に多くの家庭で浸透している事実は、この表が物語っている

親も学校もマスコミも、みんなボケている！



せがた三四郎が「ゲームと犯罪」を一刀両断！

藤岡弘、氏インタビュー

特集最後の企画として、一連の騒動を鋭い眼差しで見つめる論客を紹介したい。俳優・武道家の藤岡弘、氏である。藤岡氏といえば仮面ライダーから宮本武蔵の研究者、そして未開の地を行く探検隊長など多彩な顔で知られるが、特にゲームファンにとっては「せがた三四郎」の勇姿が忘れ難いところだろう。最近でもアニメ「アーケードゲーマーふぶき」でヒロインふぶきの父親（ゲームの鬼才といった役どころ）を演じるなど、ゲームやサブカル分野にも非常に縁深い方と言える。また、長年のボランティア活動で社会・教育問題にも造詣が深いほか、その昔は「仮面ライダー」の暴力描写が一大批判を巻き起こした経緯もあり、メディア表現というテーマでも実体験に裏付けられた言葉を持っている。メーカーでも学者でもない第三の論客として、どうしても藤岡氏に話を聞いてみたかった。本郷猛は迷える僕らにどんな〝喝〟を入れてくれるのだろう。

藤岡弘、（ふじおかひろし）

1965年 松竹ニューフェイスとしてデビュー。出演作は『仮面ライダー』『勝海舟』『特捜最前線』、最近では『スイスペ！藤岡弘、探検隊』、映画『野獣死すべし』『日本沈没』など多数。米国のアクターズ・ギルド（俳優組合）に所属。武道家としては柔道三段、抜刀道四段など合計20段の段位を持つ。GRS（グローバル・レインボーシップ・非政府組織のボランティア団体）の理事も務め、世界各地の紛争地帯や被災地で救済活動を行っている。著書に『熱血・藤岡弘、の人生に喝』『実践・五輪書 武道を通して学んだ宮本武蔵』（ともにビジネス社）など。

藤岡弘、オフィシャルファンクラブ「弘、道＜HIROSHI-DO＞」会員募集中。藤岡弘、12インチフィギュア「サムライヒロシ」等、詳細は公式ＨＰhttp://www.samurai-hiroshi.com/にて。

ゲームに燃える青春は素晴らしい！



――昨今の犯罪とゲームをめぐる論争にどんな感想をお持ちですか。

藤岡　率直に言って、首をかしげたくなる報道や変な議論が多いな、という印象です。そもそもゲームそのものが悪い、などと判断するのも愚かなことだし、これはそんな単純な問題ではありません。まあ追々話していきましょう（笑）。

――せがたや「ふぶき」を通じ、藤岡さんはゲームやアニメの世界にシンパシーを持たれたようですね。

藤岡　そうした仕事で、ゲームやアニメの世界にのめり込んでいる人の気持ちが非常に理解できましたね。これはどんな世界でもそうですが、青春期に、人生の中で一つのことに熱中すること、これを通過した人は必ず何かをつかんでいる。だからせがたには、今この一瞬にすべてを燃焼せよ！　という思いを込めたつもりですよ。

――ゲームは熱中に足る文化だと？

藤岡　とかく言われていますが、ゲームそのものは決してマイナスではない。端的に言えば、ゲームは人間の叡智で考えられた誇るべきものだし、人類にとっても素晴らしい発見だと思う。人間とは可能性に満ちており、あらゆるものに挑戦できる存在です。ゲームは

そのひとつではないでしょうか。無論、ゲームだけが人生、などと偏って考えてしまうのは狭く、哀しい認識だと思いますが。いろいろなモノにどんどんチャレンジできるのが若い人の特権なのですから。

――大人が皆、藤岡さんみたいに懐の深い人だったらいいのに(笑)。

藤岡　最近では専門家が脳波に影響を与えるとかいろいろ言ってますが(笑)、まあそれはともかく、どんなモノでも長所短所があるのは当たり前だし、ゲーム自体は言わば諸刃の剣。そして多くのメディアがそうであるように、モノは使う人間によっていかようにも変わる。だからゲームが悪い、ではなく、どう活用するか、そういう論評のほうが大事じゃないですか。

犯人は「両親」だ!

――長崎事件の印象はどうでした?

藤岡　うーん、本当に悲しい事件でしたね……やはり、いろいろな原因は人間自身にあると思うんです。武士道に〝最大の敵は己にあり〟という言葉がありますが、自分自身を治められない人間は、自分自身をも破壊してしまう。社会のせい、ゲームのせいとかいう話以前に、今は社会全体に自己責任という精神が欠落している気もします。

――これは耳が痛い話ですね。

藤岡　人間とは愛された分、思いやりを受けた分だけ、愛を返すことができるんです。だから、彼が赤子の頃から12歳までどれだけ愛をもらったか、感動をもらったか、そこが一番気になりますね。学者や教育者は少年法がどうだとかマニュアルができてなかったとかいろいろ言ってますが、そんな浅い話じゃない。そもそもあの12歳を作った原案者は誰ですか? 最も大きな影響を与えたのは誰ですか?

――……両親ですよね。

藤岡　子どもの最初で最大の教育者は親で、彼らの意向で作られたのが12歳の少年。決して難しい話じゃないですよね。両親にすべてのカギがあるわけで、彼らがどのように生き、どのように少年を育てたか検証するほうが大事でしょ? 少年法を改正したとしてもまた年少者の犯罪が続くだけですよ。根っこの部分を見て、考えないことにはどうしようもない。

――なのにゲームのせいとか……

藤岡　少年は誰の生き方を見て育ったのか、という原点が抜け落ちている。こんな簡単な話もわからないほど今はメディアも学者もボケているんです。そもそもゲーム自体の良し悪しを分析し、理解し、判断できる力を子どもは持てるんですよ。親もそうした判別力を育てることは十分に可能です。そうして育った子どもは、たとえ粗悪なものを与えたとしても、ゴミ箱に捨てられる能力を持てますよ。

――実は僕にも少年のメンタリティは理解不能なんです。ただゲームをスケープゴードにするとわかりやすくて受けるんだ、という今の報道の考え方はよくわかります。

藤岡　今のマスメディアは思慮が浅くて無知だと思います。私でさえも判断できる話だというのに。今は深い部分を追求して伝えようとする見識のある人もいなくなったのではないですか。



懐かしのライダーLPを見て
ニッコリ微笑む藤岡氏。

私欲ばかりで〝公欲〟がなくなった

――藤岡さんの目から見て、昔に比べ今の子どもは変わりましたか。

藤岡　……変わりましたね。

――どういった点がですか?

藤岡　自分のプラスになること、損得で物事を考える子が多くなったような気がします。つまり、私欲ばかりで、人々や人類のために何かをしようという気概を持った〝公欲〟がなくなった。親にも愛されず、周りの人にも愛されず、己が生きている生きがいさえも教

えてもらっていない。ただレールの上に乗っかって死んでいるような姿で生きているようです。

——そういう意味では大人も変わりました。僕も含め大人は私利私欲だけで生きてますから（汗）。

藤岡　今の多くの親は、真剣に子どもと向き合っていませんよ。

——昔の親はどうでした？

藤岡　僕の父親なんか凄かった。いいことをした時は褒めて抱きしめてくれたりしましたけど、いたずらをした時は鬼のようになって殴られ、蹴飛ばされたもんですよ。

——本郷猛が蹴飛ばされたと？

藤岡　ええ。とんでもないダメージを食らいました（笑）。学校でもよく悪さをして先生に殴られましたよ。思うんですが、子どもにとって一番つらいのは無視されることです。だから殴られても感謝したくらい。父親の鉄拳で免疫があったから我慢もできましたし（笑）。

——今は下手に体罰をすると社会問題化しますからね……。

藤岡　昔は親が教師に対して、子どもを預けた以上、煮て食おうが焼いて食おうが自由ですよ、といった信頼関係があったんです。親の立場の教育と〝集団の中の個〟を教える学校教育はまた別ですからね。今はそうした関係が希薄になっているのは哀しいことです。

——そういえば「ふぶき」では、父親役を演じられましたね。あの父親は自分が作ったゲームが軍事利用されたことに絶望し、悪の帝王になってしまう。しかし、最後にふぶきと対決して、あらためてゲームの素晴らしさに目覚めるという役どころでした。あのときにはどんなことをお考えでしたか。

藤岡　親としての娘に対する責任、というのを強く意識しましたね。自分はゲームの大天才、そして娘も天才ぶりを発揮した。気づいてみると、かつての自分のコピーがそこにいた……これは親としてはとてつもないショックだったのではないかと（笑）。

——ふぶきはゲームに対する愛憎まで受け継いだわけですからね。

藤岡　血を分けた子どもが自分が通ってきた道をたどる、その責任を親は痛感せねばならない。そういうことをあらためて感じましたね。

——今の親御さんにメッセージを送るとすればどんなものですか。

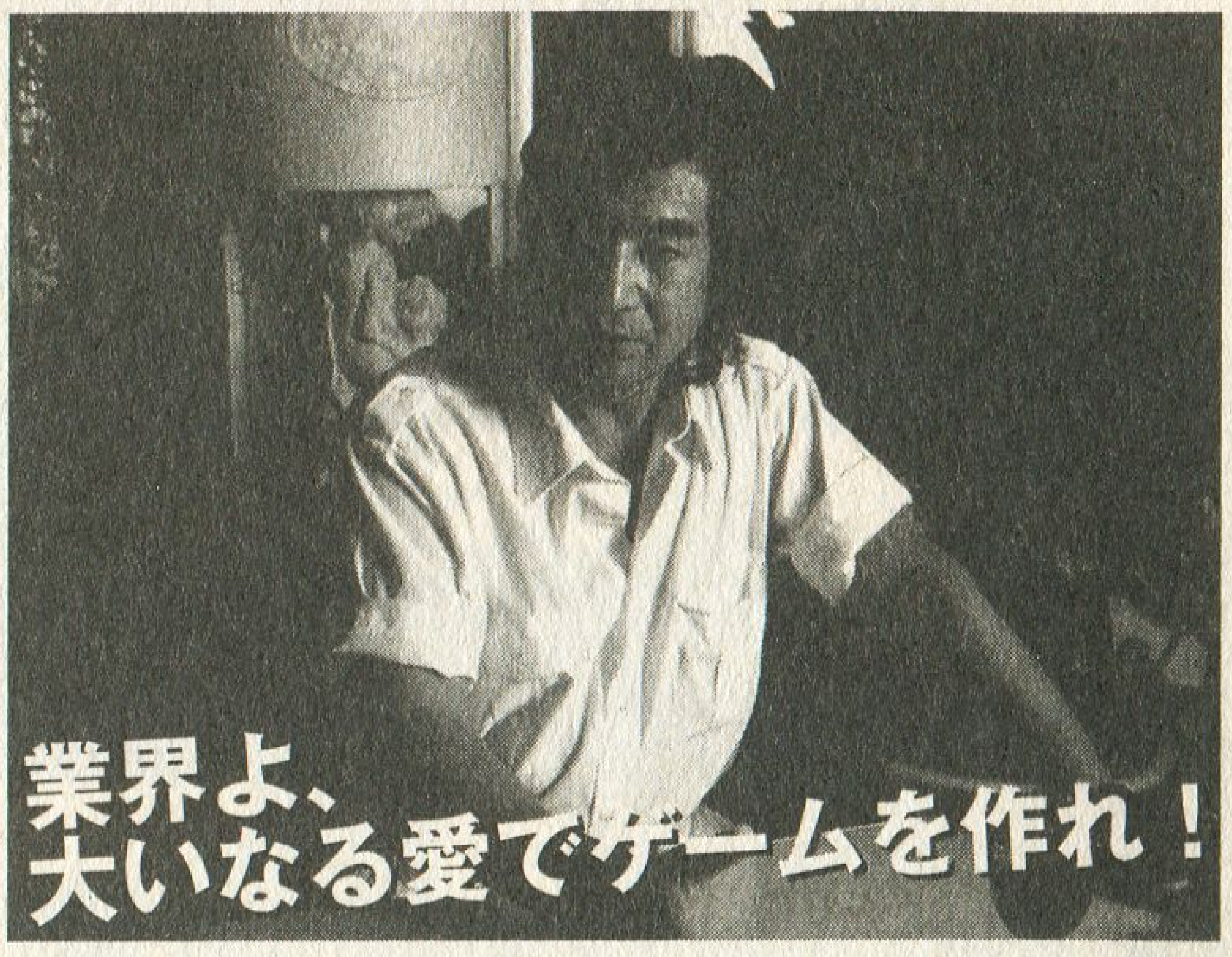
藤岡　うーん、とにかく子どもには、地位やモノやカネでなく心、言わば〝大いなる愛〟を残してほしいですね。そして子どもの全責任を負う覚悟を持ってほしい。私なども自慢じゃないが親に財産を残してもらえませんでしたが（笑）、どんな困難も乗りきる勇気と力は確かに伝えてもらいました。だからこそ私は、「仮面ライダー」撮影中の大事故（大腿部骨折）をはじめ、自殺も考えたほどの逆境に度々追い込まれましたが、なんとか乗り越えることができたんです。



牙をなくしていく映像文化



——ゲームの暴力に対する子どもへの悪影響を懸念する声がありま



すが、これは往年の「仮面ライダー」の暴力描写に対する批判と似通っています。PTAの槍玉に上がった頃はどんな思いでしたか。

藤岡　僕自身は悪を懲らしめる正義、そして正義は必ず勝つという図式を子どもに教えることは大事だと思ってましたよ。

――そのカッコ良さが支持され、当時の子どもは「ライダー」にのめり込んだものです。結局「ライダー」は30年以上も残り、愛されるコンテンツになりましたが。

藤岡　当時の評論家は（子どもと子ども向け番組を制作する大人との関係のような）当事者になろうという意識がなかった。表面だけで叩かれたような気もします。

――子どもはライダーキックだけを観ていたわけではないですからね。そういえば最近のテレビは何か元気がありませんが……。

藤岡　元気がないというか、もうそれ以下ですよね（笑）。

――今、たとえば70年代の番組は地上波放映が難しくなってきていますよね。ある種、暴力表現や言葉の問題など自主規制が厳しくなった点も一因のようですが。

藤岡　一言で言って、事なかれ主義がまん延しているのでは。これをやると訴えられるとか、臭い物にはフタをしておけばいいというか。何か（表現における）〝中心〟が狂っているような気がします。中心があって初めてこれはいい、これは悪いと判別できるのですが、今はそのバランスが取れないまま浮遊しているようです。

――それに比例してどんどんテレビもつまらなくなっています。

藤岡　木を見て森を見ず、とよく言いますが、制作者も今は森どころか木の表面だけしか見せなくなっているのではないですか。

――木の裏にある汚いものを見せようとしなくなったと。そのひとつが暴力描写かもしれませんが。

藤岡　たとえば虫がついているような葉の裏や汚い根っこにも現実や真実があるわけでしょう。壮絶なドラマがあるわけでしょう。そこには痛みや苦しみや人間の愚かさがあふれている。その現実を知り、痛みを受け止めて初めて、映像メディアは人の心に染み入るような感動を伝えられるわけです。昔のような職人気質の〝匠の世界〟は消え、視聴率だけを気にして表面だけを繕った大量生産メディアには感動は残せませんよ。

――最後に、ゲーム業界にもライダー世代は非常に多いんですが（笑）、クリエイターさんたちにもぜひメッセージをお願いします。

藤岡　そうですね。やはり未来を作るような、感動を伝えてほしい。そして〝善なる発信〟を行ってほしい。夢や希望や勇気、この中の一つでもいいんです。私利私欲ではなく、広い公欲を持ってゲームを作ってほしい。作り手自身が自分の子どもにもやらせたい、と思えるようなゲームですね。映像にしてもゲームにしても歴史に残りますよね。歴史に残るものには感動を残してほしいんですよ。

――自分の子どもに胸を張れるようなゲームですか。

藤岡　だから他人の子どもでも自分の子どもだと思ってほしいんです。もしかしたら、その子どもは、人類を、いや地球を救う子になるかもしれない。これは決して大げさな話ではないですよ（笑）。明日自殺しようと思っていた子どもがプレイして感動し、死ぬことを踏みとどまるような作品。そういう大いなる愛を持って、若い方にはゲームをクリエイトしてほしいんです。モノ作りとは豊かな感動と愛を残すことですよ。

（聞き手・吉田龍司）

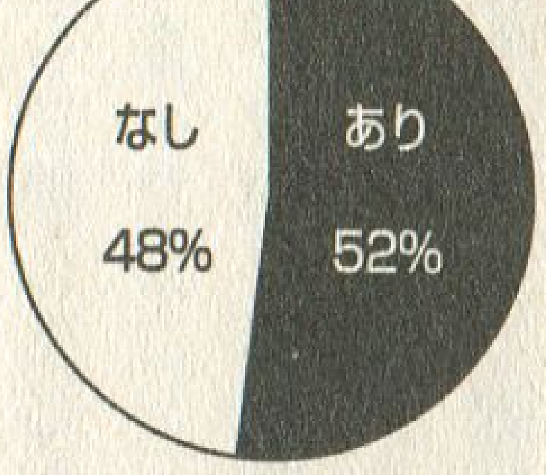
「ゲーム批評」読者はこう考える

ゲームは影響ある？ない？

賛否両論

少年犯罪とゲームに関連性はあるか？　今号のアンケートを集計してみるとなかなか興味深い結果がでた。

ゲームは影響あるのか？



Vol.52アンケートより

ご覧のように、ほぼ真っ二つである。マニア層が多い本誌読者でも、なかなか判断に迷う問題なのかもしれない。いくつかの意見をピックアップすると……。

【影響あり】

自分が主人公として主体性を持つため、書物や映画より影響強いのでは……とは思います。

（愛知県　うにゃはら）

関係のないメディアなんて、大したメディアじゃない。

（埼玉県　とおる-52）

判断力が弱く、親がコントロールを怠った子どもが増えており、彼らはゲームに限らずあらゆるメディアに影響されやすい。

（東京都　イグニス）

世間で騒ぐほど悪影響はないと思いますが、全く無関係とは言い切れないかと。潜在する暴力性が引き出されそう。まあ、ゲームの影響に比べれば『何かあれば自分に関係ない存在のせいにする』大人のほうがよっぽど悪影響ですね。

（大阪府　te）

【影響なし】

少年はゲーム以外のこともいっぱいやっている。

（北海道　ドリアン）

どんなにゲームがリアルになったといっても、やっぱり現実とは違ってしまうから、あまり関係ないと思う。

（東京都　もじもじ君）

ゲームそのものよりも問題なのは、毎日何時間もゲームすることが許される家庭環境の筈。

（群馬県　しえな）

関連性をもたせようとしているのは大人のしつけがうまく出来ていないことに対するただの言い訳のような気がします。

（千葉県　床屋の隣）

ゲームがこの世からなくなって少年犯罪がなくなるのなら苦労はいらない。第一、そういうことを報道しているテレビも毎週、人が殺されるドラマを放送しているのだから人のことはいえないと思う。

（三重県　HN）

集計上は意見が分かれたが、その理由を見ていくと、実はどちらも同じような意見を述べていることが多かった。メディアは影響あるのが普通、マスコミのあおりすぎ、ゲームよりも社会・教育・家庭のほうが問題……などは、どちらの意見でも共通していた。

マスコミの報道姿勢を斬る

ボウリング・フォー・コロンバイン

今年のアカデミー賞の長編ドキュメンタリー賞を受賞した作品。監督のマイケル・ムーア氏が授賞式で、イラク戦争を開始したブッシュ大統領を皮肉った内容のスピーチをしたので、そういう点でご存知の方もいるかもしれない。

99年4月にアメリカのコロラド州にあるコロンバイン高校で起きた銃乱射事件。日本でも話題となり、ゲームが影響を与えた、という意見も出た。この事件をはじめとする少年らによる銃事件が元になっているのだが、ゲームうんぬんの話はまるでなく、アメリカ社会にとって根深い問題となっている銃の所持がテーマになっている。

面白いのがメディアでの銃犯罪の扱いで、実際には20％犯罪が減っているにもかかわらず、テレビで放映されている時間が600％も増えている点。メディア・企業・政治家が一体となり、不安をあおっている様子が描かれている。

事件のあと、教育現場では強引なまでの指導が行われる。服の着

特集総論 事なかれ主義では何も変わらない

初めから予測はついていた。

「ゲームと犯罪を結びつける絶対の要因」は、現時点では存在しない。確かに研究によっては「ゲームと暴力性」を結びつける分析は存在する。だが、それは1側面を切り取ったものであり、すべてを語るものではない。調べるには莫大な時間と多種にわたる研究が必要になるのだ。脳の研究ともなれば、さらに手間がかかる。

確実に存在するのは「マスコミのあおり」だ。

話題になったいくつかの事件を調べてみても、ゲームとの結びつきが大きかったケースはない。そもそも「ゲームが悪い」というだけで、どんなゲームを遊んでいたのか、そのどの部分が問題なのか、といった記述はほとんどないのだ。しかも、実際に文章を読んでみるとゲームは問題行動の1現象であって、それよりも教育・家庭問題が大きいとが書かれている。当然の意見だろう。ゲームを遊んでいる時間など、子どもが学校にいる時間に比べたら、たかが知れているのだから。つまるところゲーム=悪、というイメージをキャッチやタイトルで見せたほうがもうかる、ということなのだろう。

だが、そんなマスコミだけを笑って済ませられる問題ではない。ゲーム業界側もはっきりと自分たちの作っているものを説明する義務があるだろう。昔と違い、映像がリアルになり、より直接的な表現ができる今のゲームは、その中身を知らない人にとっては不安な存在と思われても仕方がない。

今回の特集で残念だったのが、問題になりそうなゲームを制作しているいくつかのメーカーからは取材ができなかったこと。ハードメーカーからは力強い解答をいただいただけに（特に任天堂）、ソフトメーカー側の意見もお聞きしたかった。昨年より発足したCEROの活動も含めて、ゲーム業界側の努力を伝えたいと思っていただけに……（ゲーム業界側の意見を拾おうとしない一部マスコミの報道姿勢にも問題がある）。

犯罪を犯す犯さないは、その人自身の人格が一番の問題だ。そしてそれは家庭・社会の影響を受けて形成されていく。もちろん、その中にゲームは含まれる存在だ。

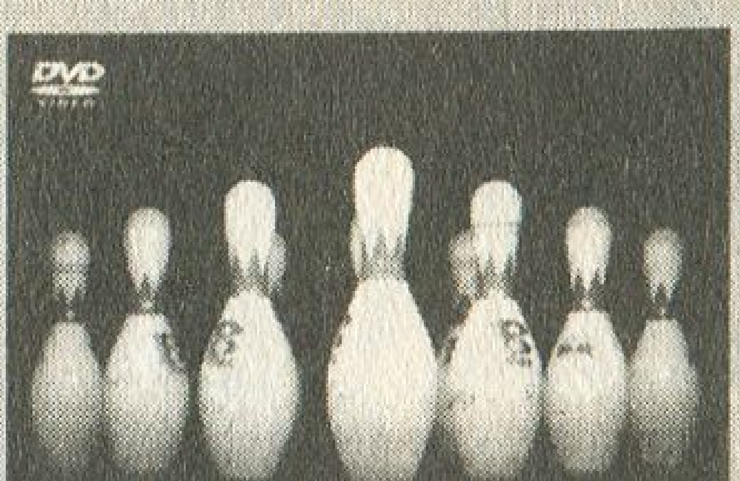
18禁要素のあるジャンルでよく見られるが、嗜好が多様になっても規制が曖昧なまま販売され、グレーゾーンが広がってしまい、結果としてその時の規制担当者が判断するという状況になるのは、不幸以外の何物でもないと思う。マスコミのあおり報道に下を向いて、過ぎ去るのを待っているだけでは何も変わらない。メーカーには自分たちの作るものに覚悟と責任を持っていてほしいと思うのだ。

ゲームが大好きなユーザーを悲しませないためにも……。

（編集部）

方までに注文をつける様子は実にこっけいだ。そして過激な音楽で有名だったヘヴィメタバンド、マリリン・マンソンがやり玉に挙がり、事件を起こしたのは彼らの曲が原因だと糾弾される。同じ日に、アメリカはコソボに大爆撃を行っていたというのに……。怒りや悲しみをわかりやすく伝える内容は視聴率が稼ぎやすいが、あまりに繰り返されることで、視聴者には漠然とした不安感がたまっていく。そしてそれが今なお続く銃問題の根っこだとこの映画は語っている。

規模や重要度は異なるが、このような報道姿勢・事件に対する識者の反応はゲームに関するそれと不思議なほど似ている。興味がある方は、ぜひ見てほしい。



事件直前に少年はボウリングをやっていたが、ボウリングが事件を起こしたとは言われない。そんな皮肉がタイトルに込められている

1分でわかる 今号のゲーム業界の動き

2003年7月中旬〜9月中旬

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウキウキウォッチング!

7月

12日 ハドソンが、ソフトの試遊会イベント「ハドソン 2003 NATSU 夏まつり!」をスタートさせた。

15日 任天堂が、FC の生誕 20 周年であることを記念し、FC カラーの GBASP など当たるキャンペーンを実施すると発表。

17日 デジタルチェックが、さまざまな購入方法と、払い戻しが可能な新プリペイド式電子マネー「ゲームチェック」を発表。

18日 カプコンが、昨年度の世界販売本数第1位を誇る『Grand Theft Auto Ⅲ』の Windows 日本語版発売日を、PS2 版と同じ 9 月 25 日に決定したことを明らかにした。

22日 インフォグラム ジャパンが、「アタリ ジャパン」に社名を変更した。

24日 タイトーが都内にて、『スペースインベーダー』の 25 周年記念イベント「SPACE INVADERS 25th Anniversary PRESS PARTY」を開催。

MS が、今後の日本市場戦略説明イベントである「Xbox Conference 2003 Summer」を開催。①

25日 都内にて、国内最大のオンラインゲームイベント「Online Game Fantasista」が開催された。

28日 CESA が発刊した「2003CESA ゲーム白書」において、ソフト・ハードの総出荷額と、ゲーム人口が減少していることが明らかになった。

29日 「Play Station Meeting2003」において、SCE が新型携帯ゲーム機「PSP」のスペック詳細を明らかにした。

30日 セガが、開発子会社の再編成に関して、現在の 9 社から 6 社に、および 1 社を新設することを発表。

8月

4日 ACCS が、インターネットでのオークションにソフトウェアを出品している者に対して、著作権に関しての注意喚起を文書にて呼びかけていくことを明らかにした。

6日 カプコンが、SCE ヨーロッパとの提携により、同社のヒット作『The Getaway』日本語版を国内 PS2 向けに発売することを明らかにした。②

8日 東京ゲームショウ事務局が、9 月末に開催する「東京ゲームショウ 2003」の出展社数が、過去最高に達したと発表。

11日 アトラスが、XBOX 用に開発を進めていた『真・女神転生 NINE オンライン版』について、正式な展開の中止と、今後は PC 版での展開を目指すことを明らかにした。

15日 東京ビッグサイトにて、コミックマーケット 64 が開催。

19日 Nokia が、セガの子会社である SEGA.com が保有する、開発用ネットワークソリューション「SNAP」を譲渡されたと発表。

21日 東京証券取引所が本年 9 月 1 日より、タイトーの株式を現在の東証 2 部から 1 部へと指定替えをすることを明らかにした。

25日 コナミが、同月 7 日発売のタイトル『ワールドサッカーウイニングイレブン 7』の国内出荷数が、発売 3 週間で 100 万本に達したことを発表。

26日 D3・パブリッシャーが、『SIMPLE』シリーズの国内出荷累計本数が 1000 万本に達したことを明らかにした。

29日 サクセスとエム・ティー・オーが、低価格の GBA 用『みんなのソフト』シリーズを、共同展開していくことを明らかにした。

9月

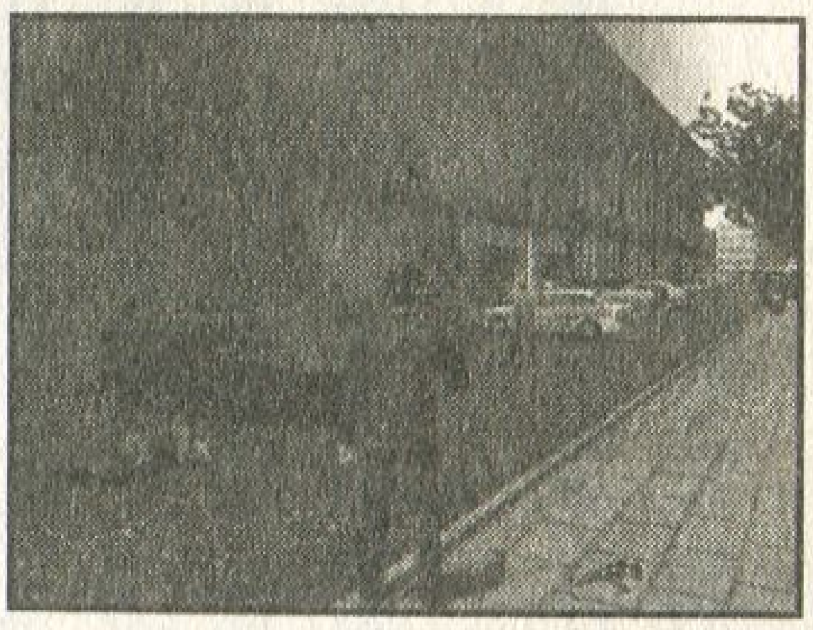
4日 ゲーム開発者向け技術総合カンファレンスである「CESAディベロッパーズカンファレンス 2003」(CEDEC 2003)が、都内にて開幕。

9日 SCEが、全世界でのPS2の生産出荷累計が 6000 万台に達したと発表。

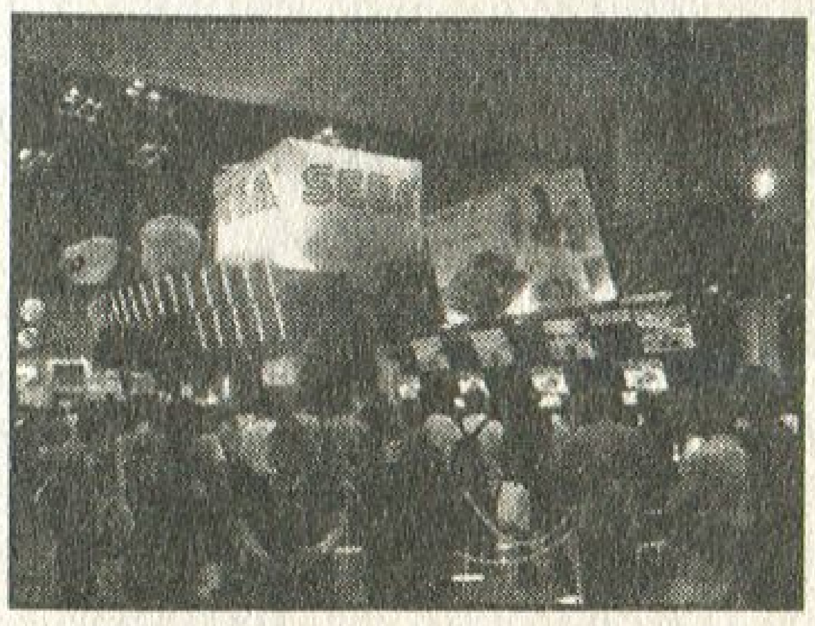
11日 東京ビッグサイトにて、第 41 回アミューズメントマシンショーが開幕。③



今回のカンファレンスの進行はほぼ米国サイド主導で行われ、国内サイドの人間はほとんど表に出てこなかった



前号で注目した海外タイトル『The Getaway』
まさか国内販売が決定しているとは思わなかった



長い時を経て生まれ変わった『アウトラン2』、『CAPCOM VS SNK』に続くコラボ第3弾『CAPCOM VS Sammy』発表など、それなりに見どころがあった

ゲーム業界人の切ない生き様がよくわかる！
下請け制作会社一筋の著者が贈る　連載第15回！

悲しく楽しい ゲーム業界 裏事情

Written by
橋本和明

洋ゲーは日本市場でもソコソコ売れるようになったらしい。おいらはやったことないけど、日本のゲーム制作者には洋ゲーがキライな人が多い。なんか1つのソフトにハマって「これは特別だ」、「このクリエイターは違う」とか必死に弁護する人もいるが、洋ゲー全般で良いことを言う人はあまりいない。ということで、悪口は楽しいし、日本のゲーム開発現場では、洋ゲーの何が良いのか、悪いのか、という話が食事の時に語らいのツマとなることが多々ある。その中から3つ、典型的な例を挙げてみようと思う。どこの開発現場でもこれと同じこと言っているでしょ？

第15回　開発現場が抱く洋ゲーのイメージ

Case 1　物語性がない

海外のゲームは物語性が低い。そもそもアメリカは、映画ですらどかんで、ばきゅーんなハリウッドスタイル。内容ナッシングなものが多いわけで、きっとメリケンはストーリーを理解する頭脳を持ち合わせていない、とか思う節もなきにシモあらず。まぁ、とにかくストーリーがないのだ。なんか大ボスを倒すって目的があればそれだけ、みたいな感じで……。ただ、だからといってつまらん物語や内輪ウケのギャグを入れている日本のゲームも、どーかとは思うし、シナリオ主体になりすぎたゲームがただのテキストリーダーみたいになっている日本産の自称「本格」RPGもどうかと……。

Case 2　不親切すぎる

ゲームシステムは素晴らしい。だけど、たとえば3D系のゲームでは、何の機能があるかわからず、最初から武器がバリバリあっても、どうしたらいいかわからない。移動についてもマップが見づらく、どこにいるかわからない、など何ができて、何ができないのか理解に苦しむケースが多く、いわばとっつきが悪い。日本製のゲームはそこを親切にしているが、代わりに自由度はぐぐっと低くなる。どっちがいいか、って言えば最近はアレだ。フィールドで楽しめ、っていうネットゲーム的なアプローチ。これがウケるらしいので、マニュアルが日本語になれば洋ゲーもそこそこ楽しめるのでは？

Case 3　キャラがごついのは駄目なのだー

とにかく肉々しい。というか、かわいげがない。だから、こりゃ日本で売れないとか、表情がなくわびさびがないから海外はダメだ、と。でも、日本人体系のヲタク臭いのは日本では受けるけど、海外ではあまり受けるわけがない。さらに言えば、表情を読み取って楽しむのは、ゲームの楽しみ方ではない。もともとゲームっていうのは、デフォルメしているドットキャラのほうがウケがいいんじゃなかったっけ？　とか思ってみたり。それって結局、単なる「趣味が違う」だけ。もしかしたらごついキャラも、好きな人は好きなんじゃないか、日本でも受けるんじゃないか、と思うわけで……。

イラスト：安本豪



……チップキャラの2D時代にはあまり差のなかった、むしろ海外のほうが遅れていたとも感じられたゲーム業界。しかし時代はモデリングとなり、最先端の映像作法を持たない日本は、どちらかというと見た目という点では後退しているようにも思える。とはいえゲームを作り続けて世界一だ、という日本人の意識はなかなか変わらず、だからこそ海外ゲームを否定的にとらえてしまうクリエイターたち。国内だけじゃ、もうお金がペイできない、洋ゲーは国内外問わず売れるんだ、っていう事実にいい加減気づこうよ。

ゲームショップで語れ場

今さらレーティングって線引きも曖昧だし……

語り手：メッセサンオー本店店長 金寿彦

テーマ4 CEROに望むこと

――今回のテーマは、ちょうど話題のタイトル『GTAⅢ』の発売もあって、レーティングについて、語っていただこうと考えております。

金店長（以下金）：なるほど。レーティングか……**秋葉原的には今さら感がある**よ。ゲーム中心の街にシフトした辺りから、ある意味で言えば18禁と全年齢が交ざり合っているエリアだからね。でも表現の自由を盾にして、**ゲームに関してはだいぶ黙認されていた感があった**。そういった曖昧な部分に、ようやくメスが入ったんだな、とは感じるよね。決して『GTAⅢ』とか18禁ゲームの移植によってCEROって話になったわけじゃないとは思うけど、歴史的に考えると、本当に今さら、やっとですか、とは思う。ただ、**CEROができたことによって、販売する側、売る側の責任が明確になる**のは、非常に良いことだよ。それは18歳未満に売らないことが正義と言うわけじゃなくて、売り方に対する考え方とかモラルの問題。少なくとも、**18歳以上対象（以下18対）のタイトルの横に全年齢タイトルがあるのは良くない**でしょ。そういった部分に配慮するのが店側の責任なわけだから、低学年児童の手が届かない場所への陳列とか、そういう工夫はしていくべきだとは思っているよ。だって今はゲームが悪い意味で取り上げられることが多くなってるじゃない？

――そうですね。何か事件が起こると、すぐにゲーム機があったとかどうとか言われますから。

金：日々そういうことを気にしている店とかメーカーは、CEROになろうが、CESAだろうが大した問題じゃない。ちゃんとやってないところが、あたふたしてるよ。その場合、**その店やメーカー自体がレーティングをわかっていないことが多々ある**んだけどね。でもわかりにくい面も確かにあるかな？　この間でいえば、『ギルティギア イグゼクス シャープリロード』があって、格闘で超必殺技とかもキツいのが多いから、15対かなと思ったら、12対なんですよ。これって微妙だけど中学生は問題ないってことだよね。次に見たのが、『まほろまてぃっく』のゲーム。全年齢だろうって見たら、15対だった。

――どこが基準かいまいちわからないですね。

金：わからない。今の2タイトルは、パッと見て逆かなって思うでしょ。殴り合ったりするほうが、表現的にはまずいのかなって。パッケージを見て、『まほろまてぃっく』が15対には見えない。エロとも思えない。ここを一番強く言いたいんだけど、**18対とか15対とか色々あるんだけど、パッケージで判断つかないものが多い**。手にとってみたらかわいい女の子が写っていて、裏パッケージとか見ても恋愛の画面しかない。でも実際にやると過激な表現があって、18対でした、ということがある。せっかくレーティングが設けられたんだから、**ある程度は中身がわかるパッケージにする必要がある**よ。だけど、過剰な扱い方は良くない。18対は密室にするとか、カーテンで仕切っちゃうとか極端なのはね。それとCEROとは別に、メーカー側の責任っていうのを明確にしなくちゃいけない。前号で言ったような、サポートの問題もそうだけど、**売る方法が変わっているのに、メーカーのやり方は変わらない**からね。

――CEROやメーカーから店側への説明会といったものはあったんですか？

金：CEROに加盟しているメーカーからの説明はあったけど、直接CEROから流通に対してっていうのはまだないね。だからこそ、微妙だとも感じる。**ゲームに問われる問題は多くなっているから、近いうちにCEROと店側が話し合う機会が設けられたら**、とは考えてるよ。

――メーカーはCEROの審査は通ったから問題ない、という言い訳を多用する気もしますが？

金：絶対言う。でも、やっぱり枠に収まりきらないルールはあるでしょ。そこで、責任の押し付け合いは良くない。今って、ユーザーのたらい回しが日常茶飯事で行われるからね。矛盾してるよ。**ちゃんとしてこうって動きがあるのに、それぞれの話し合いの場が設けられてないし、説明の機会もない。**説明があればそれに準じてやっていくこともできるんだから、もうちょっと店を信じてもらってもいいとは思うね。

メーカーの都合ではなく
ユーザーを一番に考えもらいたい

——でも『GTAⅢ』では禁止制度を設けるんですかね？　今の制度ではあくまで対象というだけで、強制力はありませんが？

金：弱いけど対象だよ。だって**日本でPS2のゲームを18禁にしたら、ほとんどのユーザーは遊べなくなる。**それこそ悪いルールが暗躍するかもしれないからね。そう考えると、よく許したなCERO、とは思う。理解されているというか、ちゃんと販売できるだろうと考えてもらってるのかわからない、正直難しい問題だとも思うしね。だって、これはゲームだけに当てはまらないよね？　具体的に言えば18禁の目安としてエロがあるけど、**コンシューマでは胸が見えたらとか、パンチラにしても厳しいチェックが入る。でも「ヤング○○」系の青年漫画は、上半身は見えるし、下半身もある意味理解できる。**これは誰でも買えるわけだから、それに対しての制限はいいの、ってことになるでしょ。青年誌を読んでいる世代からすれば、18禁？　何を言ってるの、って思うかもしれないしね。だからこそゲームだけを議論の場に持ち出すのは無理がある。**いくら良いこととかきれい事を言われても、いまいちピシってこないんだよね。**これは業界全体で対処しなきゃいけないことだと思うけど……もう少し時間のかかる問題かな。



——一般の方は、専門家が言うことをうのみにしちゃいますからね。

金：簡単に言えば、**ゲームの地位が低い。**一番後釜ってこともあるし、何より理解されていないんだよ。漫画はたいていの方が一度は読んでいるから、理解もあるし、叩きされない部分がある。ゲームはまったくわからないから、一度悪いようなことを聞くと、悪いイメージでしか見られなくなる。それが根底にあるものでしょ。だからこそCEROは、**今まで悪い意味でのなぁなぁで通ってきたものは、もう駄目なんだよ、**ってことに一石を投じてくれればそれでいい。

——一部分での審査じゃなくて、全部の審査にすれば、後半に明らかな18対の表現があっても、対処していくのは簡単になりますよね？

金：そうなるとメーカーの責任も問われるよね。だって、一番過激な表現を隠して審査に出しているわけでしょ。その責任がCEROに押し付けられるわけだから、そういう事態も想定して、**CEROはそのゲームのどこを審査したのか、ユーザーに公開するってことも考えてもらいたい。**この業界は、いつも罪のなすり付け合いが始まるからね。現状の考えでは、なぜか一番下にユーザーがいて、一番上にメーカーがいる。**メーカーの都合の良い解釈にしかならない。**だから、少し時間をかけてもいいから、ユーザーが困らないようなルールを作っていくことができればそれが一番だよね。

（8月某日都内にて）

思うように進行していないのも、
また「プロジェクト」である

ゲーム制作

Produced by 米光一成

プロジェクトX

PROJECT X

～インディーズゲームへの挑戦者～

第7話
ビフォーアフター？

僕がゲームを作ってるんじゃないか！　制作中には必ず起こる遅延を修正しつつインディーズゲームの世界へいっそのこと飛び込んでみるとかどうよ!!

ス、ス、スケジュール

いやぁぁ、時がたつのは早いもんですなぁぁぁ（葉巻をぷかーっと吹かしながら）。この連載も、いつの間にか7回目ですよ。

懐かしいなぁ、連載1回目。意気揚々、突然やるぞとわめいてスケジュールぶち上げて。えぇーと（本棚から昔の「ゲーム批評」を取り出して）、どんなスケジュールだったかなぁぁぁ。

【1】予告編（今回）
【2】企画・制作開始
【3】制作順調！
【4】美人声優の声入れ
【5】完成パーティー
【6】ストリートで販売

……きゃああああああ！　第5回で、完成パーティー開いて、第6回で、もう販売してますよ！　妄想スケジュール、つっぱしってますよ、っていうか、現実のプロジェクトがのんびりしすぎです。

今、どこらへんかとゆーと、少なくとも、「美人声優の声入れ」はまだなので、3回目辺りである。

……わあああああー。

プロの卓球試合のようにカンコンカンコンカンコンカンコンぐらいのテンポだったら予定どおりに進んでいたんだろうが、子どもが遊ぶバドミントンのようにぽぉぉぉぉんぽぉぉぉぉんぽぉぉぉぉんぽぉぉぉぉんぽぉぉぉぉんぐらいのテンポで進んでいるんだなぁー。タイトルもいっそのこと「のほほんゲーム制作プロジェクトX」に変えるべきかも。

い、い、いいわけ

いいわけしちゃうけど、まぁね。

自分も含め、みんな、ほかのこともいろいろやってるのだ。

デザイナーの高本たんは、普段はプロとしてゲーム作っている。ニノ宮たんは、学生で勉学に（きっと）励んでいたり、同人誌を作ったりしてる。プログラムを担当しているババラたんは、『わんわんキャノン』というi-モード用のゲームを作ったり（Ynot Flash Lite AWARD 2003のゲーム部門最優秀賞を受賞。おめでとー）、Webゲームを作ったりしている。米光たんも、いろんな原稿を書いたり、こっくりさんTシャツ作ったり、商業ネットワークゲームを作成中だったりする。

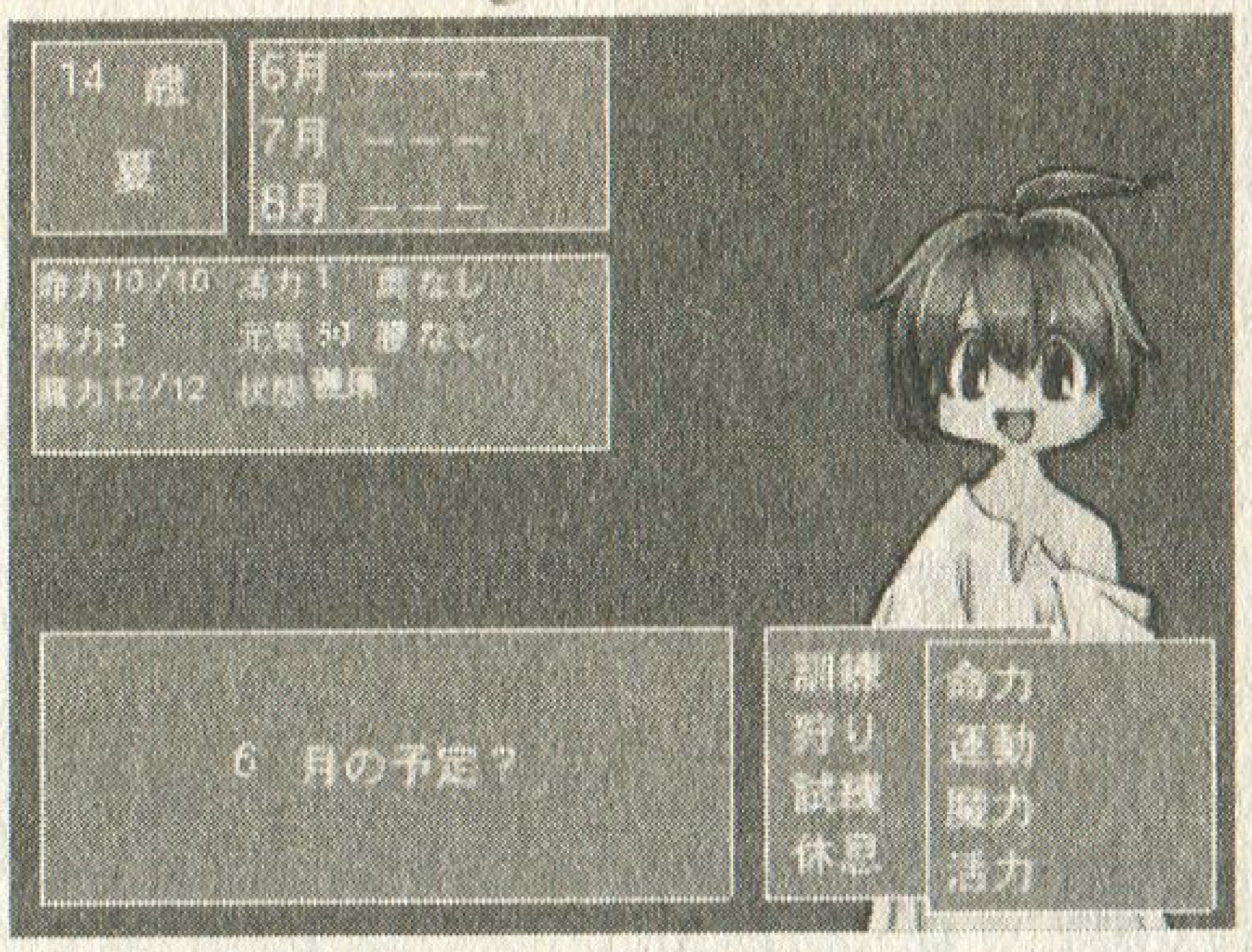
忙しいときもあり、メールのやりとりもタイムラグがあって、1つ問題が発生したら、慌てて緊急会議やったりするわけでもなく、のほほんと解決して、よいしょと取りかかって、ほかが取りかかってる間は、じゃぁそれが見えてくるまでこっちの手はちょっと休めて、って感じの、牧歌的なのんびりさで進んでるんである。空には雲がぽっかり浮かんでいるのだ。

企業でゲーム作ってる人には怒られちゃいますな。そんな効率の悪いダラダラとした、無駄なことやってちゃダメだって、ちゃんとやんなきゃ、って。

げ、げ、現状報告

ちゅーても、もー骨格はできております。魔法少女ちゃんが成長する絵も組み込まれました。

コマンド入力していくと、パラメータが変化し、イベントが起こり、戦闘もできて、成長した魔法少女ちゃんの絵は変わり、なんとなーくゲームっぽく進行できるぐらいには、できている。画面の大きさや戦闘システムを変更したり、じょじょにグレードアップもしている。停滞しているわけじゃなく、のほほんと進んでいるのだ。



前回より進化したメニュー画面
このようにのほほんと進んでいるのである

でも、のほほんと進行しちゃうと、ここで書くこと、あんまないのよ、実際。ケンカとかして盛り上げようと、不満あったら書いてってメールで連絡したけど、ノってくれないしさー、みんな良い人でさー、平穏無事に進んでいる。

もうちょっと、「ガチンコファイトクラブ」みたいに、いろんなトラブル起こしてよ！　不良スタッフがいたらなぁ、なんか、わけわからない理由で爆発したり、無用なトラブル起こしたりするスタッフが1人いると盛り上げるのになぁーなどとバカな夢想したりもする今日この頃。

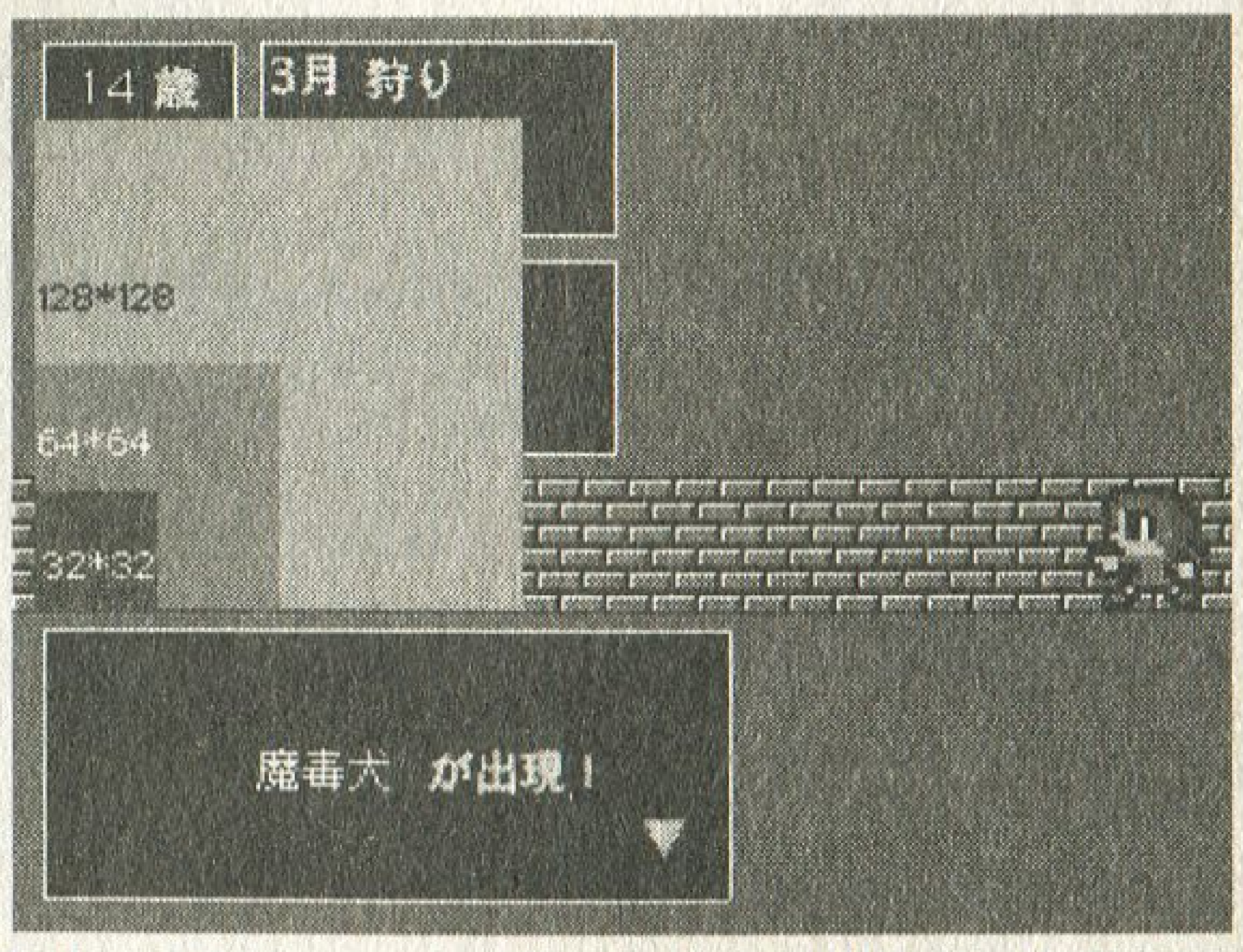
ともかく、のほほんと進んでおり、落ち込んだりもせず、プロジェクトは元気です、なんである。

完成に向けて加速っすよ

だったら、いいじゃん。なんの問題もない。こちとらインディーズなんだし、商業的にやってるわけじゃねーから、のんびりやっちゃうよ、じっくりやっちゃうよ、と、開き直っちゃう手もあるけど、ここいらで、ちょいと加速させて、完成させちゃいましょーってことで、スケジュール立て直します。

いまだにミーティングは1回、それもたった3人で、喫茶店で会っただけでした。反省してミーティングもします。みんなで「えいえいおー！」とか声をそろえて雄叫びを上げたりもします（嘘）。

というわけで、新規スケジュールです。今度こそ守ります！



同じモンスターでも大きさによる演出の違いを考えていたりする、のである

【8】後半ラッシュへ向けてのミーティング・美人声優の声録り
【9】β版完成！
【10】完成！
【11】販売！

と、あと4回で終了です。ほんとだよ、きっと……。

「disable interrupt.」
http://www.geocities.jp/koumotsh/
高本くんのサイト。サイトの背景の絵もかわいいです。

「BABARAGEO」
http://www.linkclub.or.jp/babara/
babaraくんのサイト。フラッシュのゲームがたくさんあり、非常に楽しい。

次回予告

次号、大ミーティングの模様と、声入れの模様をお届けいたします。本当です、本当だと思います、乞御期待！

20歳といえば「成人式」の年齢だ！

人間でいえば20歳は大人の仲間入りともいわれる節目の年。僕たちを夢中にさせてくれてきたテレビゲームの代名詞・ファミコンも誕生から20年を迎える年に、その役割（生産）を終える。ファミコンに感謝を捧げつつ、惜別のメッセージを。

複眼視点

Produced by 武田丸男

第22回 ファミコン20年に寄せて。

任天堂がファミコン（以下FC）を登場させてから、今年の7月で20年の年月が過ぎたという。ファミコンからスーパーファミコン、プレイステーションを経て、今日のプレイステーション2へと続く道のりは、ちょうど中間地点あたりで任天堂からソニーへとメーカー（主役）が交代し、さまざまな変化が感じられる。しかし、任天堂の山内会長が以前から仰っているように「ソフトが主役である」ということを重要視すれば、20年前と比してサウンド、グラフィックともにハードの持つ表現力が大幅にアップしたことは誰の目にも明らかであるが、面白さやプレイヤーを夢中にさせるという点でも格段の進化を遂げたのだろうか？　あれから20年。ゲーム機、ゲームソフトはゲーム業界だけではなく、さまざまな分野に影響を与えるとともに、多くの世界から吸収をし続け、20年前とは比較にならない成長を遂げた。たかが20年、されど20年。お世話になったファミコンに、惜別のメッセージを贈る。

ユーザー代表

これまでとはイメージが違うメーカーばかり?!

（アキラ／20歳／受験生）

いつの時代も非難の声は変わらない

昭和58年9月に生まれた僕は、同じ年の7月に誕生した任天堂のFCの、いわば〝弟〟になるわけですが、振り返るまでもなく、そんな僕の成長はFCとともに、そしてテレビゲームとともにあったとも言えます。

また、2歳年上の兄が僕をはるかに超える〝根っからのテレビゲーム好き〟ということもあって、僕に物心がつく年齢、つまり小学校に入る頃にはFC、ゲームボーイ（以下GB）が、家の中の日常生活に当たり前のように存在していました。さらに、両親もテレビゲーム、というか、マンガ、おもちゃなども含めた〝子ども文化〟に（妙に）理解があったために、兄や僕の友人たちが常にわが家のテレビの前でFCに興じていました。そんな生活が、大げさではなく、小学生の頃の僕の生活でした（結果的に僕の頭は〝ゲーム脳〟になってしまっているのかもしれませんが？）。

そのような、小さな子どもたちがテレビゲームに夢中になっている光景は、現在では日本中、いや、世界中で〝ありふれた光景〟なのかもしれませんが、世間一般の家庭とわが家とで決定的に異なっていたことは、（世間では〝カタブツ〟と思われている公務員の）父親がテレビゲームの積極的な肯定派だったことです。これは今でも〝そう〟ですが……。

僕たちがFCに夢中になっていた時代があるように、父親の時代には、小学校に入学してから間もなく「少年サンデー」、「少年マガジン」が創刊されたそうです。それまでにも、いわゆる〝マンガ雑誌〟はあったようですが、今日のコミック文化に通じる現象の萌芽は、その頃＝昭和30年代中頃であ

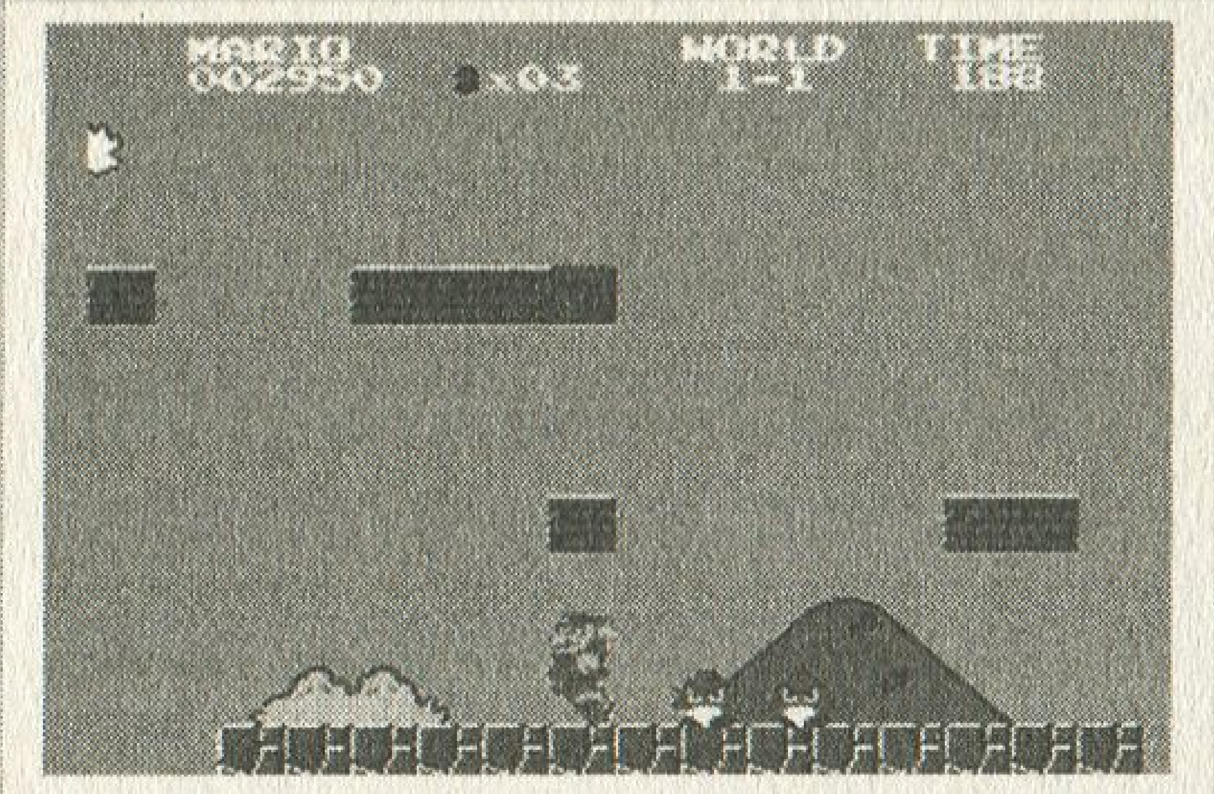
ったそうで、僕たちがFCにのめり込んでいた小学校の頃に、父もまた、当時誕生して間もない「週刊少年マンガ誌」に夢中になっていたようなのです。

今日、テレビ番組やコミックの復刻版などで懐古的に取り上げられている「巨人の星」や「あしたのジョー」ですが、それらの〝ヒーロー〟がリアルタイムで大活躍していた、そんな時代に少年～青年時代を送った父親にとってマンガ（コミック）は、まさに〝同時代の文化〟で、それこそ今の僕たちがテレビゲームの話題で盛り上がっているのと同様に〝星飛雄馬〟や〝矢吹丈〟で盛り上がっていた、という話を聞いたことがあります。

そんな父の口ぐせに〝同時代性〟というフレーズがあります。「時代の共有感」、「～共生感」といった意味で使っているようですが、要するに何事にも夢中になるような年頃（小学生～高校生？）に、同じ感覚を持って接していた対象に対しての意識の共有、ということのようで、言い換えれば「同じ意識を持って、同じ時代を過ごした」ことなのだろうと僕は考えています。それは父にとっての〝マンガのヒーロー〟と、僕たちにとっての〝FCの主人公（マリオ？）〟が、まさに〝それ〟にあたるのだとも思っています。

おそらく父の世代の人間にとっての〝真っ白になったジョー〟と、僕たちにとっての〝ロトの剣〟が同時代性のテーマのひとつになるのかもしれませんが、今日のわれわれの周囲で「テレビゲームが青少年に与える影響」が否定的に語られているように、父の時代でも同様のことがあったそうです。

「マンガを読んでいるとバカになる」、「ビートルズは不良の音楽」といった（かなり直接的な）表現での非難が、父の〝親の世代〟から発せられていたようです。そのことは、僕たちの時代のテレビゲームにそっくりあてはまることになるのですが、マンガが年月を経過した後に肯定的な評価に変わっていったのは、当時の否定派の人たちが、それらの本質を見通す能力に欠けていたともいえるのではないでしょうか（ゲームも今に？）。



この「髭のおじさん」が僕ら世代にとっては「FCの主人公」であり、どんなに時代が変わっても、永遠に語り継がれていく、「ゲームの代名詞」でもあります

20年たっても定着しない世間の認識

今日においてビートルズを〝不良〟呼ばわりする人もいなければ、日本発のコンテンツが世界を席巻するアニメ、コミック文化を〝バカ〟呼ばわりする人もいなくなったとは思います。しかしながら、その（非難されるべき）後継者として選ばれ、やり玉に挙がってしまっているのがテレビゲームではないでしょうか？

FCが作り出したテレビゲームを、いまだにさまざまな攻撃方法で責め、非難し続けている人々が、まだまだたくさん見受けられます。

また新しい文化は、それを理解することができない、理解しようとしない〝前時代〟の人々からは、常に非難される対象なのだろうと思います。

ある時には〝デジタルテクノロジー〟の進化の度合いを示す身近な存在であり、日本の輸出文化の代表でありながら、別の機会には〝脳を破壊する〟極めて有害なコンテンツ（表現）と位置づけられてしまうテレビゲーム。

FCが誕生して20年（僕も二十歳になりました?!）。任天堂は今年でFCの生産を終了してしまうために、FCのビジネスそのものを終了してしまうそうですが、さまざまに形や表現方法を変えて発展をし続けています。

FCが誕生して20年。そろそろテレビゲームに対する〝正しい認識〟が定着しても良い頃だと思いますが、まだまだ先の話なのでしょうか？

ファミコン時代の記憶

（タケリン／46歳／業界歴16年）

私がテレビゲーム業界に足を踏み入れた16～17年前は、まさに数年前に登場したFCがもたらす好況に沸き返っていました。

当時、FCはおろか、テレビゲームそのものに対する初歩的な知識、情報など、まるっきりないままに業界に飛び込んできてしまった私には、それこそ〝見るもの〟、〝聞くもの〟の、すべてが驚きであったのですが、それらは、当時業界にいたすべての方々にとっても、それこそ〝誰も経験したことのない（ゲームではなく現実の）世界〟に驚嘆し続けていた出来事に違いないと思います。

そんな私の〝テレビゲーム業界〟を顧みることで、自分自身の〝ファミコン20周年〟を振り返ってみたいと思います（この原稿を書かせていただくに際し〝20年前〟にこの業界にいなかったことがあらためて悔やまれてなりません）。

驚嘆の思い出

いずれにしても毎日が驚きの連続でしたが、当時私が入社したメーカーというのは業界の中においては中堅クラスの規模でした。その頃のほとんどのゲームメーカーが〝そうであった〟ように「作ったものは売れるもの」という、現在から考えてみるとまったく信じられないようなビジネスの感覚を持っていました。そのため、営業担当者どころか開発要員以外の社員というものがほとんど社内に存在していない状況で、FAXが何よりの営業窓口だったのです。

広く世間にも知られているように、当時も（今も）ソフトメーカーが任天堂にFCソフトの製造委託を発注する際には〝製造料金〟の支払いを事前に行う必要があったのですが、そのタイミングに合わせてメーカーは、各販売関係者の方々（当時は〝問屋〟さんがほとんどでした）に商品紹介と営業を仕掛けていきます。

ですが、ほとんどの社員がゲームの開発に携わっているために社内には営業マンがいないのですから、当然のことながら営業行為を行う人間はいませんでした。そこでFAXが活躍します。（企画部門の）開発担当者が作成した「商品紹介案内」に「商品情報（価格、発売日など）」を加えた数枚の資料を全国の流通問屋さん（20社前後）にFAXで送信するのですが、数日後にはその各社から「発注書」が返信されてくるのです。そこに書かれている発注数を電卓で合計すると……、「20万本」を下回ることはほとんどなかったと記憶をしております。

送られてきた「発注書」で、銀行もメーカーに融資をしてくれていたという、今日では信じられない状況でした。

そのような狂騒じみた業界に、右も左もわからずに飛び込んできた私にとって、新宿という街（当時は秋葉原ではなく、テレビゲームのメッカは新宿でした）は、さらに驚きを与えてくれました。

「どのようなメーカーがどのようなソフトを発売しているのか」といった情報収集のために、新宿西口のカメラ屋さんが集中している界隈を歩いた際、道路の真ん中に箱が積み上げられ、その周囲に人だかりができているのを何度も目撃しました。そこには「FC本体」の箱に3～4本のFCソフトが巻きつけられて、1セット＝2万5千円前後で売られていたのです（FC本体＝1万4800円）。

最初の頃こそ「?!」と驚いていましたが、その光景を何度も目撃するようになってからは、FC本体に巻きつけられて売られているソフトに「自分の会社のソフト」がないようにと祈るような気持ちで、恐る恐るチェックしていたことを思い出します。（幸い私がいたメーカーのソフトを目にしたことはないのですが、J社のタイトルはよく目にした記憶があります。）

悪貨が良貨を……?!

FC時代の周辺機器として忘れられないものに〝ディスクシステ

複眼視点

ム〟があります。ゲーム用のマスクROMの容量に限界があった（と思われていた）ため、書き込みが可能な専用ディスクにデータを格納したものでしたが、大容量マスクROMの出現で基本的な役割を早々（2〜3年）に終了してしまいました。店頭での〝書き換えシステム（500円）〟などもあり、瞬く間に500万台以上が出荷される人気商品でしたが、早々に姿を消してしまわざるを得なかった理由には〝性善（悪？）説〟があるように思います。

磁性体フィルムにデータを格納することで書き換えができるのですが、任天堂から〝正式な許諾〟を得ていない人（？）でも書き換えができるという〝裏技（コピー）〟があったのです。

当時私が勤めていた会社の近所で営業をされていた玩具屋さんから連絡をいただいたのですが、それは「店の近所のゲームセンターでディスクの書き換えをしているのでやめさせてくれ」という内容のものでした。電話を受けた当初は「？？」という状態でしたが、話をしているうちに「違法コピーをしている（ハズだ）から何とかしろ！」という内容であることを理解しました。ディスクシステムが、登場してくるゲームもバリエーションや新規性などに富んでおり、販売価格も安かったにもかかわらず、発売後数年足らずで姿を消さざるを得なかった原因には、〝厳しいコピープロテクト〟という不可欠な要素が欠けていたことがあります。それは任天堂をして〝悪貨は良貨を駆逐する〟という法則を打ち立て、その後の〝徹底的なコピー対策〟という大命題に取り組ませるキッカケにつながったのかもしれませんが……。

今日の、世界中のテレビゲーム産業の基礎を築いた任天堂（アタリではなく）がファミコンを世の中に登場させた83年はテレビゲームの歴史の中でも重要な年であることは間違いなく、また、多くの人々の記憶に残る年でもあるのですが、もうひとつの〝重要な年〟は94年ではないでしょうか？

任天堂スタイルのビジネスを構築し、繁栄を築くと同時にビジネスとしての疲弊も招く原因ともなった〝ROMカートリッジ〟ですが、それに代わるメディアとしてCD-ROM（ディスク）が本格的に登場してきた時代が94年でした。

（3DOは別にして）SCEのプレイステーション（以下PS）、セガのサターンが登場してきた年です。特にソニーは、それまで栄華を誇ってきた〝任天堂スタイル〟を徹底的に研究し、利点／欠点を解明することで今日のPS2の成功につながる基礎を築いた出発点でもあります。DVDプレイヤー機としての複合性、ネットワーク機能の装備など新しいゲームの世界を広げるための先進性と可能性に富んでいるPS2ですが、あるソフトメーカーの方が5年ほど前にポツリと漏らした言葉に、次のようなものがあります。「任天堂は儲けた分をそのままゲーム業界に還元していたが、ソニーはPSの儲けをテレビ、PCなどのフィールドに持っていってしまう。今後、ゲーム業界はどうなってしまうのだろうか……」

FCの登場から20年。テレビゲーム業界はどう変わっていくのでしょうか。

両者を俯瞰して

早いものでファミコンが登場してから20年が過ぎたという。

これまでいくつものメーカーから何機種ものハードウェアが発売され、それらに対応するソフトウェアが何千、何万本と登場してきた。今日では国内だけにとどまらず、世界中のデジタルコンテンツを牽引する立役者となっている。

ゲームファンの方が述べていられるように新しいメディアは、常にそれを受け入れることができない人間（大人）から迫害を受けることが多々あったが、勝ち残るものは必ず大きな市場を形成するとともに、新たな可能性を導き出している。業界関係者の方が述べていらっしゃるように、稚拙とも思えるようなことがいくつも見受けられた時代は、わずか十数年前のことでもある。これから20年後、テレビゲームは、ゲーム業界は、どのような変貌を見せているのだろうか？

ゲームにおける“暴力”の扱いを、昇華させる時期が来たのです！

名越武芸帖（なごしぶげいちょう）

其の二十四

ゲームの暴力性

Text by 名越稔洋

反社会性がテーマのときに格好の材料となる「ゲーム」

「ゲームが子供たちの暴力性に影響があるとハッキリ分かった。」とかいう記事を最近よく見ます。

正直言って、意味もなく萎えるのを覚えます。なんて言うんだろうか、お節介で他人の悩みやトラブルを、さも意味のあることのように声高らかに発して「皆さん！　大問題ですよ！」なんて言うおばちゃんってどこにでも居るじゃないですか。そういう人を見るに近い苛立ちを覚えます。だって、当たり前じゃん！　暴力シーンがあるものであれば小説であれマンガであれテレビであれ映画であれ、暴力性に影響は出ますよ。そりゃ当然。それを今さら「大発見ですよ皆の衆‼」みたいに言われてもなぁ……って感じです。

また、このテの話をする人たちに対して共通に気になるのが、問題の事象を語るだけで、問題の根本を考え、同時に解決策や対応策を指摘しないところがあることです。「こういう問題がある。いったいどうしたモノか？」的な部分だけで終わってしまう人が日本人には本当に多い。

俺自身、もともと問題提起することのみにはあまり価値を感じない人間ですから、むしろお騒がせだけで終わる感じがして本当にもどかしい。まぁ言論の自由があってこそのマスコミの存在意義には問題提起も含まれているようですから仕方ない部分もありますけどね。しかしゲームはこういう反道徳的、反社会的という側面がテーマのときには格好の話題ですね。非行に走るとか頭がバカになるとか、そりゃもう大人気。何だかここまで言われると自分の職場が極悪低脳集団のように言われている気がします。もしゲーム大反対派の人の息子が「将来、ゲーム作る人になるんだ！」と、のたまったら激しく止めるんでしょうね。「ダメです‼　タカシちゃん！」とか。でも「○ガはダメだけど○ニーだったらいいわよ。」なんてね。ハァ。冗談はさておきこのテーマ、今回は私なりにまじめに語らせて頂きます。前半を読んだ人は、俺が「暴力性？　なんぼのもんじゃ

い！」と思っていると感じた方も多いかもしれませんが、そんなことはないのであしからず。

生み出されるモノすべてに善の価値とリスクが存在する

では本題。まず冒頭でも述べましたが、ゲームにおける「暴力性」は確実に存在すると思います。それも独特の形で。単純な考え方ではありますがたとえば人を殴る様子を表現する時、小説は文字のみであり最も間接的な伝え方となり想像を最も必要とします。漫画はそれに絵が加わることでビジュアルは想像の域を超え実際の様子を容易に見せることができ、そしてテレビ、映画はさらにサウンドが加わることでビジュアルに臨場感を与え、最も効果的に伝える事ができました。でも表現という意味ではここでいったん完成です。ここで忘れてはならないのがゲームはそれに加えて自発的に殴るという行為そのものに参加させることが可能となったということです。つまり表現の差、表現の進化というベクトルではなく、参加というまったく違う次元の新たな意味が加わったことが問題だと認識すべき事が大切だと考えます。よく「ゲームは絵がリアルになって、それを自分で色んなことができるようになったから問題なんだ。」という事を言う人がいますがそれは間違い。リアルかどうかは漫画、映画と同じく「暴力性」を誘発させ、増長させるファクターには変わりありませんが、それそのものが問題ではないと考えます。たとえばリアルな絵とサウンドで、相手の頭を殴ると、相手が「痛ぇ！」と言いながら顔を押さえるモノと、かわいい系アニメグラフィックと、いかにもゲーム的効果音で相手の頭を殴ると、相手が「ぐえェェ！」と叫ぶと同時に頭が吹っ飛び、首根っこから血が噴き出すモノを比べてみれば分かることです。表現内容の問題ですよ。あと強いて言えば作り手の狙い目の問題です。違うかなぁ？　では「暴力性」の引き金になっている以上、リアルという進歩に大いに責任があったと仮定しましょうか。それでも俺自身はそれを否定、もしくは追放する気はありません。それは未来の否定につながるからです。

確かにゲームがもたらした良くないイメージは多いです。参加という新たな基準が生み出した「死ぬ」というフレーズがこれまた代表的に指摘されています。実際「死ね」という言葉を連呼しながら格闘ゲームをプレイする様子を見ていて、俺自身とても複雑な気分になったのも事実です。

でも子供の頃、ドッチボールしていて相手のコートにボールを投げつける瞬間にも「死ねや!!」なんて言っていた記憶ありませんか？　であればこっちの方がよほど問題ですよ。だって実際の人間に向かって言ってますからね。これについてはどういう言い訳するんだろうか？　「ボールで人は死なないから良いんだ」とでも言うのかな。だったらゲームでも死なないですよ。同じ。

だから俺はどうしても問題の焦点が「ゲーム」という新しい時代の落とし子の存在そのものに、すべてすり替えられてしまっている気がしてなりません。ゲームという本質を理解すれば、今、「ゲームだから」という主語で語られている問題そのもののほとんどが、ゲームそのものに問題がない、もしくは問題の割合は低いことに気づいてくれると思います。理解できないのかなぁ。

でも思うんですが、大人はどうして自分たちの理解しがたい問題は、自分たちの時代になかったモノのせいにしたがるんでしょうね。若者がだ

らしないのは時代が便利過ぎになったからだ、何て言うじゃないですか。そういう人って。それが手っ取り早いからなのかなぁ。でもこの基準を浸透させるわけにはいきません。確かに便利すぎて横着になったのは自分でも感じるところですが、そのおかげで色んな恩恵を受けて、それを社会に還元していますからね。それが自然の流れですよ。でも今の大人もそのおかげで楽をしてるはずなんだけどなぁ。原発作ってエネルギーを得たり、ミサイル作って安全を得たりする時代は、今の大人が作ったモノですよ。そして原発やミサイルのなかった時代にもリスクと得るモノを秤にかける議論があったはずだし、それを乗り越えてリスクをとり、同時にリスクに負けない社会と人間を目指す決意をしたはずです。

そう。ここが大切だと思います。時代が生み出すモノにはさまざまな側面が存在します。そしてこれには往々にして善の価値と同じくらいのリスクも存在します。


ちょっと一服。タバコは一日50本位吸います

快適にもなり、凶器にもなる。ゲームも同じですよ。基本は参加して楽しむというエンターテイメントです。でも参加することで今まで以上にクローズアップさせることもできる暴力性が生まれてしまった。これをしっかり認識して作り手が作品に向かう必要はあると思います。ある意味では、ゲームの持つ凶器性が上がった事への再認識とでも言うのでしょうか。そこは大切な認識でしょう。ですが遠ざけていくことで解決すべきではありません。文化的進歩さえも止める可能性があります。文化とは生み出された成果物と、それを作った人間たちが生み出したコミュニティーが一体となって形成されたときに初めて昇華します。ゲーム文化の進歩も同じだと考えます。

「暴力性」を全肯定するわけではない　ただ、さまざまな側面から見てほしい

ちなみに言っときますが、俺は「暴力性」をただひたすらに全肯定するわけではないです。

俺はただ単にアクションの一部であったり、ゲームファンクションの一部でしかない、然るに単なるいたずらに射幸心を煽るとだけ認識されているゲームにおける「暴力」という扱いを、そこから脱皮させる努力をする時期が来た。ということを感じています。

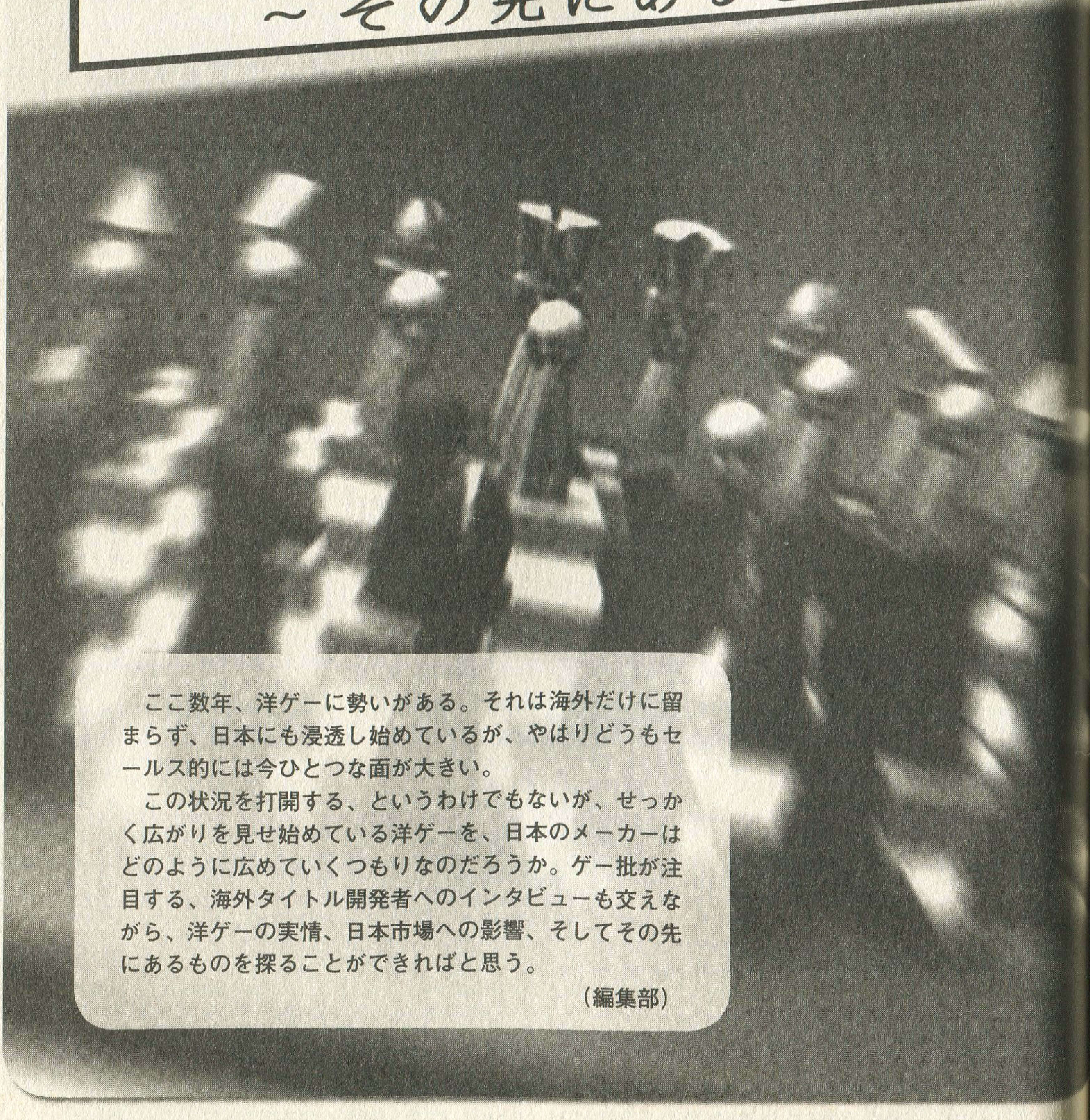
暴力には色んな側面があります。動機もいたずらから始まり怨恨まで。内容も言葉から大量殺人まで。結果もさまざま。むなしい暴力。悲しい暴力。そしてちょっと語弊があるかもしれませんが生きる勇気を感じる暴力。すべては人間が起こしうる行為と結果です。どれに何を感じ、自分の中にそこから「暴力以外に何を見いだすのか?」それこそが最も大切です。そこをもっともっと大切に訴えましょうよ。

短絡的に表現が制限されるのだけは絶対に許せない。インタラクティビティーの進化の中から人間が得た新たな要素。参加するという要素。それを避けてねじ曲げてしまうのか?　それをより高い認識をもって昇華させるのか?　業界の未来の一端を担うこの議論。機会があったらさらに語りたいところです。あなたはどう考えますか?　ではまた。

第２特集

洋ゲー大侵攻

～その先にあるもの～



ここ数年、洋ゲーに勢いがある。それは海外だけに留まらず、日本にも浸透し始めているが、やはりどうもセールス的には今ひとつな面が大きい。

この状況を打開する、というわけでもないが、せっかく広がりを見せ始めている洋ゲーを、日本のメーカーはどのように広めていくつもりなのだろうか。ゲー批が注目する、海外タイトル開発者へのインタビューも交えながら、洋ゲーの実情、日本市場への影響、そしてその先にあるものを探ることができればと思う。

（編集部）

どっちが良いとは言えないが……

洋ゲーと国産タイトルの違いはどこにある!?

**がぜん注目され始めたのは最近でも、元をたどれば10年以上前から、日本に洋ゲーは在った
では洋ゲーは、この10年の間に何が変わり、どんな魅力を携えたのだろうか!?**

TEXT BY 飴尾拓朗

洋ゲーがブレイクしたきっかけは

「洋ゲー」と聞くと、古いユーザーであれば他のジャンル以上にハマり狂った人と、顔を背けるぐらいに拒否反応を示す人とに二分されるのではないだろうか？　それに対して、比較的新しいユーザーは「洋ゲーであるか否か」というより分けをせずに「面白ければそれでよし」と考えているフシが多く見受けられる。

日本でブレイクした、いわゆる洋ゲーといえば『ウルティマ』、『ウィザードリィ』、『シムシティ』、『ポピュラス』などが挙げられる。もちろん、これらは10年以上前にブレイクした作品だが、どのタイトルもそれまでのゲームにはなかった「真新しいフィーチャー」をセールスポイントとしていた。国内で同じような企画を立ち上げても、上層部から「こんなモノ売れるか」と突っ返されるなんて笑えない話もあったが、海外市場ではゲームに対して常に新しいフィーチャーを求め続けていたことが、発売直後からブレイクした要因でもある。現地で多数のプレイヤーに受け入れられた実績により、満を持して国内にローカライズされ、一部の（あるいは多数の）物好きに支持されて確固たる市場が形成されたのではないだろうかと推測する。

これらのタイトルは日本語にローカライズされたものばかりだが、国内で遊ばれている海外タイトルを大きく分類すると、完全日本語版として実際に移植作業が行われているタイトルと、プレイするのに最低限必要なマニュアルやゲーム中のメッセージなどを日本語化したテキストを添付したタイトル、ローカライズせずに現地で販売されているものをそのまま輸入して販売しているタイトルの3種類に大別される。現在では完全に日本語にローカライズされたタイトルが多いが、昔は日本語へのローカライズがあまり重要視されていなかったことが多く、必要に応じて英和辞典を片手にプレイしていたユーザーが多かった。

完全ローカライズの必要性が出てきたのは、日本語にローカライズされていないタイトルを好まないユーザーからのニーズも大きいが、好調なセールスをたたき出していたことによる、メーカーの意識の変化が出てきたことも大きい。

ローカライズされたタイトルが多くなるにつれて、パンチの効いたスラングや少しシビアなゲームバランスを含めた、洋ゲーの持つ独特の雰囲気に魅了されてハマっていくユーザーがだんだん増えていき、独自の市場が形成され始めた。だが、それでも古くから国産タイトルに親しんでいるユーザーは、操作系の違いや真新しいというだけで敬遠することが多かったと記憶している。現在でも、昔を知っているユーザーであればあるほど新しいものに手を出したがらないという弊害が残ってしまっているのだが、ゲームをプレイし始める時期が遅ければ遅いほど、国産・海外というより分けをせずに「面白ければ何でもプレイする」という傾向が大きい。

現在でも、ローカライズを待ちきれずに（あるいはローカライズされる期待が薄いタイトルを）日

「ゲーム批評」にひとこと
来月号のような社会的に問題として認知されていることに関してのゲーム批評的な特集は楽しみなので、こおゆう特集もけっこうやってほしい（群馬県　Hajime）

本語版の発売を待たずに海外版を購入する猛者が多いのもまた事実だが、筆者が知る限りでは、ＥＡ（エレクトロニック・アーツ）社をはじめとした大手数社が、ローカライズの重要性をいち早く察知し、そのニーズに応え続けてきた結果として、海外タイトルが日本人に受け入れられてきたのではないかと認識している。

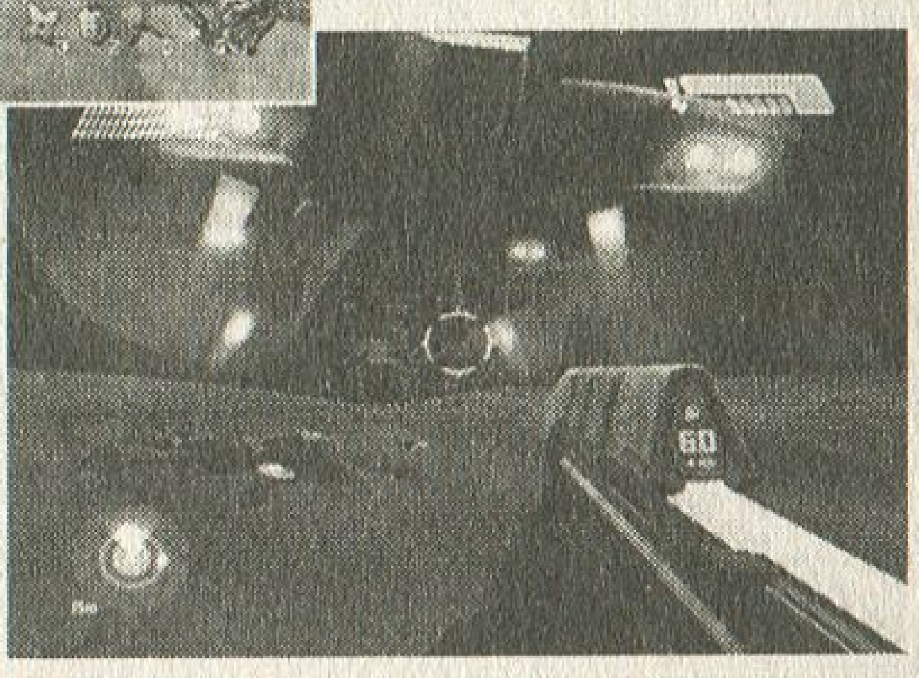
洋ゲーが面白い その理由とは？

操作が複雑で、鬼のような難易度を誇るタイトルが多いと思われている洋ゲーだが、チュートリアルそのものがゲーム本編に取り入れられ、プレイしながら複雑な操作を自然に覚える（体にたたき込む）ことができるというフィーチャーを昔から意識していたタイトルは、国産タイトルよりも海外タイトルのほうが多い。チュートリアルそのものは、近年では多用されているためにあまり重要視されないが、この至極当たり前のことを国内の制作者が強く意識し始めたのは、海外タイトルに触発されたからではないかと考えられる。

洋ゲーに存在して、国産タイトルに存在しないものは？　と聞かれると、真っ先に「生活感」という単語が思い浮かぶ。ＮＰＣ（ノンプレイヤーキャラクター）が必要に迫られて配置されているのではなく、配置されている近辺で生活しているように感じられる。これはファンタジーＲＰＧに限らずアクションゲームであっても同じような錯覚に陥ることが多い。



◀三人称視点では、○○というキャラクターに指示を与え、それを見る、という感覚になる



▶一人称視点は視界が狭いなどの難があるものの、まさにそこに居るかのような臨場感を味わえる

また、国産タイトルは、腰を落ち着けて長時間プレイするというイメージが大きいのだが、近年ではゲームをプレイできるだけの時間が確保できないユーザーが多い。それは、ゲームをメインで遊んでいた年齢層が仕事や家庭を持ち、ゲームに対して時間を費やすことが困難になってきていることが大きい。長時間のプレイを「前提」とする国産タイトルが多くなってきているのに対して、海外タイトルにはちょっと息抜きにとプレイできる（それでも、短時間のプレイで長く遊んだ気分にさせてくれる）タイトルが多いことも、ユーザーに受け入れられる要因なのではないだろうか？

また、国産のタイトルをプレイしていると、ＴＶアニメあるいは映画を「見ている」という感覚を非常に強く受ける。「話を次に進めるためにボタンを押す」という意識をプレイヤーに持たせる時点で、物語に対して第三者的な視点で見てしまうため、プレイヤーの介在は希薄になってしまう。対して、海外タイトルでは「映画のようなストーリーに、自らが参加している」ような錯覚に引き込まれる。生き残るために自らがキャラクターと一体になって操作するというフィーチャーそのものが引き起こす錯覚だが、前述の「洋ゲーが持つ生活感」とうまく絡み合って、あたかもプレイヤーが「主体的に」参加している気になる。

受動的に遊ぶか能動的に遊べるか、が国産タイトルと海外タイトルの決定的な違いなのではないだろうか？

筆者自身としては、ゲーム内にいぶく生活感と、目的を達成したときの爽快感が国産のソレに比べて大きく感じることと、間違いなく「ゲームを能動的に遊べる」タイトルの多いことが、洋ゲーに完全に魅了され、ソレにどっぷりと漬かる生活を送る最大の理由として考えるのだが、制作サイドでは洋ゲーの魅力、今後の戦略に対する見解をどう持っているのだろうか？　それは、後述のページを見ていただきたい。

「ゲーム批評」にひとこと
今号はアンケートハガキが本誌につかなくなったことを心配する読者の声が結構多く来る気がしました（東京都　きじむなぁ）

カプコンが送る世界戦略！

カプコンが考える洋ゲーのこれまでと今後の展開

『ＧＴＡⅢ』などに見られる洋ゲーの積極的展開はどのような意志の下に行われているのだろうか？
カプコン第六開発部部長である中里英一郎氏に徹底インタビューを敢行した！

聞き手：ＤＲＡＧＯＮＷＡＲ１

洋ゲーを販売するメーカー3社を突撃！ カプコン／エレクトロニック・アーツ／ズー

カプコンの動向は以前とは明らかに変化が生じ始めている。その中で特に異彩を放っているのが、『GRAND THEFT AUTOⅢ』（以下『GTAⅢ』）の国内販売を中心とした、「洋ゲーポートフォリオ」の拡充である。今までも、コンソール機では、『TOMB RAIDER』、『SPIDER-MAN』を扱い、PCにおいては『DIABLOⅡ』や『WAR CRAFTⅢ』など、多くの洋ゲーの国内販売を継続的に進めてきた。

本稿では、海外タイトルの国内プロデュースを引き受けているカプコン第六開発部、中里英一郎氏に話を伺い、カプコンの洋ゲー販売戦略を探っていこうと思う。

斬新な面白さを提案するうえでの洋ゲープレゼンス

DRAGONWAR1（以下D）： 最近『GTAⅢ』をはじめ、多くの洋ゲーを大規模に展開しているようなイメージを受けるのですが……。

中里英一郎氏（以下中）： 洋ゲーって、一部の方に悪いイメージがついているじゃないですか？　われわれとしては、洋ゲーなんて言葉を知りもしない方たちに紹介していきたいという気持ちがあります。洋ゲーという言葉を知っている方たちにとっては、洋ゲーはあまりポジティブな言葉じゃない場合が多いので、何か別のいい呼び名があれば……うちでは、「非日本ゲーム」と言っています（笑）。ただ昨今の洋ゲーはイメージを一変させるだけのパワーがあると思いますから、洋ゲーでもいいんですけどね。

D： いつ頃から海外タイトルを受け入れ、販売していこうという戦略を考えていたのですか？

中： きっかけとしては、私がカプコンに来たのが今から2年半前で、東京で開発部隊を立ち上げたいという希望から始まります。そこで大阪にある開発部隊とやることがかぶっても仕方がないと考え、新しいアプローチを取ってみたいということもあり、いくつか柱を立てたんです。その柱はオンライン、海外タイトル、PCタイトル、そしてストラテジーゲームの4つで、これは今までのカプコンになかったもの、もしくは大々的にはやっていなかったものなので、この辺でうまく成功したい、ということは考えました。この4つは、オンラインとPC、ストラテジーとPC、オンラインとストラテジー、PCと海外、というように、親和性も高いんです。この条件をすべて満たしているのが『Catan』だと考えています。

『突撃！ アーミーマン史上最小の作戦』に見る新たなゲーム性

D： 第六開発部が本格的に販売に携わった、洋ゲーコンソールタイ

トルはなんですか？

中：『突撃！ アーミーマン』（以下『アーミーマン』）です。

D：このタイトルを選択した理由は何ですか？

中：日本のゲームにはない、新しい楽しさを紹介できるかどうか、それが一番のキーワードです。日本のゲームに迎合しているような洋ゲーはいりません。それならカプコンで作れるよ、って話になりますから。あくまでも日本のメーカーでは発想しない、作らない、というある意味で違和感のあるものですね。昔の海外ゲームは違和感の部分を日本向けにアレンジ、または少なくして、ユーザーに受け入れられるようにしていたんですけど、今回はもう違和感で正面から戦おうと。そういう意味で、『アーミーマン』は非常に合致したタイトルだと思っています。本来のリアルタイムストラテジー（以下ＲＴＳ）は、ＰＣのために設計されたゲームなんですが、『アーミーマン』はＲＴＳの面白さを、テレビ画面とパッドという環境に綺麗に落とし込んでいるんです。コンソールユーザーにＲＴＳのゲームを差し出したら、それはまったく新しい体験なんですよ。だから『アーミーマン』を説明するときはＲＴＳと言わずに、アクションシミュレーションだと言っていました。どんなゲーム？ と聞かれれば、『ピクミン』みたいなゲームだよ、という説明しかできませんでしたね。今後もこのジャンルには注目していこうと考えています。

D：先ほどの日本では発想しない、作らないという基準はどこにあるんですか？ たとえば『マーク・オブ・クリィ』（以下『マーク』）はどういった面を見て、そう考えたのでしょうか？

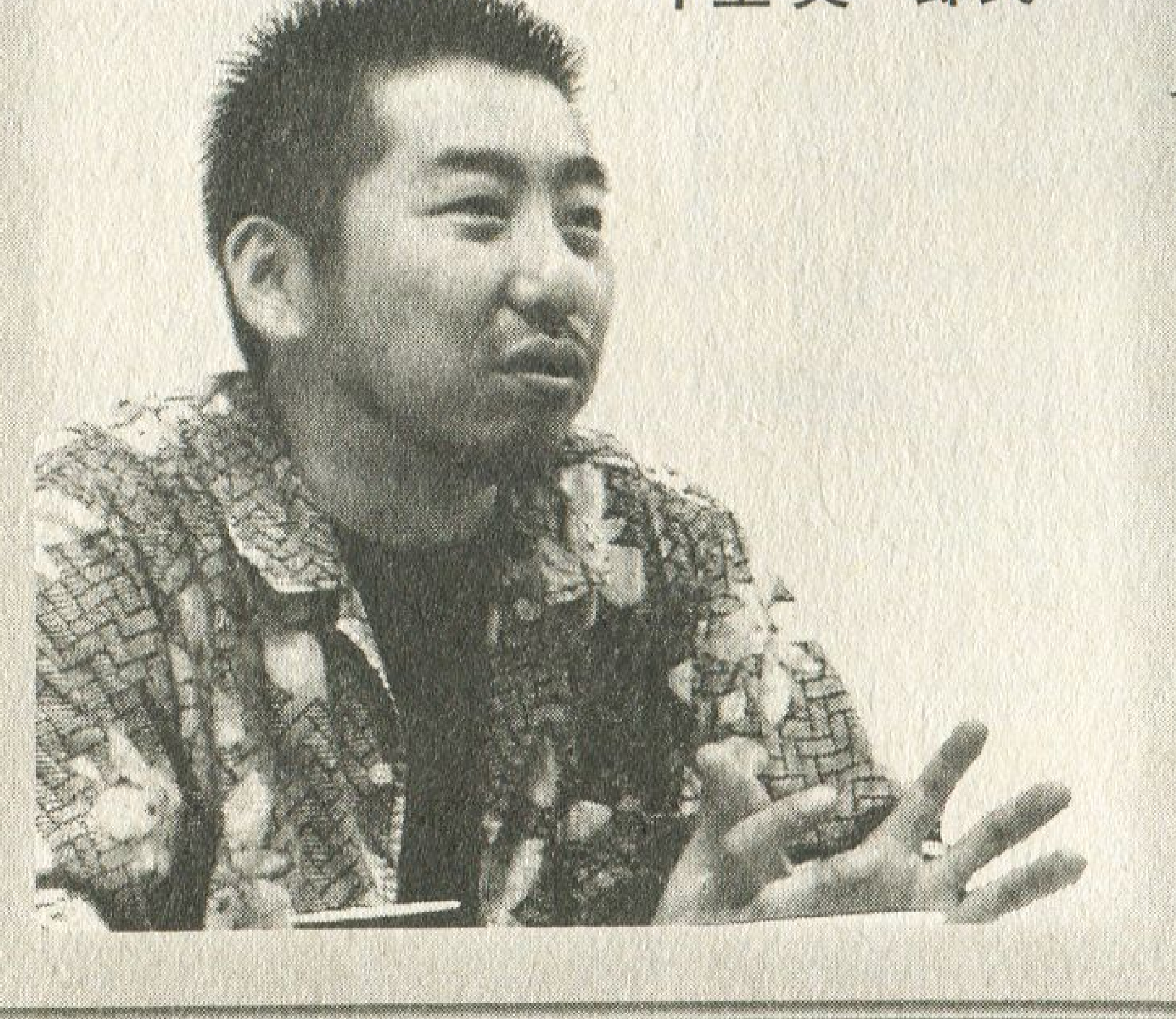
中：第一印象ですが、『マーク』の場合は、あの世界観を日本のディベロッパーは絶対に作りません。それから『マーク』だけに関して言えば、過激な表現は、今回実は一部マイルドにしています。ちょっと見ディズニーアニメ風な絵の中で、あれだけ残虐的な行為が行われる、というギャップは感じました。ゲームシステムもかなり斬新で、『マーク』には静と動の2つの要素があります。静は敵に忍びよって、後ろから一撃で倒す。これが非常に良くできているんです。動のほうは、見つかってしまった場合に、チャンバラみたいになるんですが、これがかなりユニークなシステムで、なおかつ操作が簡単なんです。おまけに初心者がプレイしても、うまい感じがするということがあります。『マーク』はそんな異質さから、私たちは取ってきました。

D：『the Getaway』（以下『ゲッタウェイ』）を販売するのも同じような考えからでしょうか？

中：こちらに関して言えば、こだわりがすごいですよね。非常にシンプル、かつ本当に1本の映画を作っているのだと考えています。映画の中のアクションスタント、銃撃戦、カーチェイスのシーンだけを選んで遊んでいるような感じと言えばいいのでしょうか。『ゲッタウェイ』ほどこだわっているものは、国内外問わず、今まで存在しなかったと考えています。

D：先の2タイトルのように、その異質さが面白い、ということでしょうか？

中：はい。さらに異質なものなので、そこには未開拓のマーケットが在るはずなんです。同質なものであれば、食い合いになっていますから。常に未開拓な、新しい遊びを提案していくことは考えています。



株式会社カプコン
第六開発部 部長
中里 英一郎氏

D：新しい遊びの提案、とはどういうことでしょうか？

中：たとえば『Catan』ですが、これは非常にオンライン向きのタイトルです。何しろゲームシステムが秀逸なので、オンラインマーケット参入という意味で、『Catan』は理想的な題材でした。当然その先にはサーバ型のオンラインゲームを考えていますが、その際に、アジアのポテンシャルは絶大なものがあります。この辺になるとビジョンでしかなくなってしまうのですが……順番にやっていきたいですね。

D：韓国の企業などと組めば、シェアを勝ち取れると思いますが？

中：オンラインに関して言えば、取ってくる可能性もありますが……日本ではまだまだ黎明期なので、海外から取ってくるというよりは、海外へ発信するというフェイズだと考えています。

D：御社の方針として、オンラインに本腰を入れてやっていくということでしょうか？

中：少なくとも第六開発部では、オンラインがひとつの中心的な題材である、ということですね。

「異質さ」を「面白さ」に転化するカプコンの販売戦略

D：今までなかったものや、異質なものを売ることは、リスクを伴うものだと思いますが、こちらに対してはどんな努力をしているのでしょうか？

中：当然リスクはありますよ。ある意味、ギャンブル度は高いと言えます。ですが、今は本当にシリーズものかキャラクターものばかりが販売されていますよね？　そうでなくても、ゲームシステム自体は定番なものになっている。逆に考えれば、これだけ続編が確立された中で、そのジャンルで新しいものを作っても勝負にならないんです。そう考えると、確立されたジャンルのほうがリスクが高く、異質のものをやるほうがまだリスクが低い、そう考えています。

D：では海外メーカーは日本市場でのリスクについて、どのように考えているのでしょうか？

中：長い間洋ゲーは、日本で成功していないということもあり、海外の大手メーカーは、なぜ日本では成功しないのだろう？　と疑問に思っています。と同時に、何とか成功したいとも思っています。だからこそ、販売権をいただく際に、こちらの本気度を示せば、決して厳しい条件は出してきません。世界で1000万本リリースしているんだから、100万本分ギャランティしろよ、とは絶対になりません。彼らは日本市場のトレンドや歴史を理解してくれていて、その中で成功するために、お互いにとってフェアな条件を用意してくれているからこそ、こちらも積極的なプロモーションを行っていくことができる、と言えます。

D：今後、日本ユーザーに面白さを認識させるという意味で、米国で行われているようなデモ版配布などといった、国内ではあまり行われていないマーケティング戦略を取っていく予定はあるのでしょうか？


「今後はPCゲームも自社開発していきたい」と新たなフィールドに意欲を見せてくれた

中：具体的な戦略どうこうということは、現状では考えていません。それよりは、コアゲーマーの方たちに洋ゲーの面白さを再認識してもらいたいということがあります。ただそれだけではなく、今ゲームの外にいる方たち、つまりまったくゲームをやらないような方たちに、ゲームのおもしろさを理解していただくことができれば、とも考えています。ある意味でゲーム市場を内側、それ以外を外側とするならば、どちらも狙っていくということです。それによってゲームをやらない方がゲームをやってくれるかもしれませんし、昔は年間4本くらい買っていたけど、今

「ゲーム批評」にひとこと
10周年おめでとうございます。これからもがんばってください（岡山県　うどん）

は1本という方が、2・3本買ってくれるようになるかもしれません。それだけでもゲーム市場のプラスにはなりますので、その辺りをすくっていきたいですね。だからこそ、彼らが飽きた、つまらないと思っているゲームには、実はまだまだ飽きさせない、こんな面白い遊びがあるんだよ、というタイトルを紹介していくことができればと考えています。

D：海外では相変わらずFPSが盛んですが、こちらに対して何か考えていることはございますか？

中：FPSもやっぱりやりたいですね。実際、PS2で『メダル オブ オナー』は売れたじゃないですか。ですから、FPSのポテンシャルはあると思いますし、狙うべき場所であると考えています。タイミングなどいろいろな要素はあると思いますが、いずれは勝負してみたいですね。もしかするとオンラインというのが、日本でFPSが根付く要素になるかもしれませんし、ならないかもしれませんが、チャレンジする価値はあると考えています。

第六開発部がPCマーケットに参入する理由

D：オンラインなどの話を聞いていると、PCゲームを連想するのですが、こちらはどのように考えておられますか？

中：ゆくゆくはPCのソフトを自社で、発信できたらと考えてはいます。それはストラテジー、つまり知的な遊びに属するもの。これとオンラインがキーワードになってくると思います。それ以外も考えてはいますが、基本的には2本線、第六開発部が作るという意味ではそういうことです。国内のPCマーケットはなかなか大きくなりませんが、やっぱり注目していますし、注目し続けたい。とは思っていても、注目するためのネタがないんですよね。われわれもPCゲームはあまり作ってないですし……。だからこそ今後は、第六開発部としてPC版も作っていくつもりです。ただそれだけでは足りないので、よそ様のタイトルを日本で販売させてもらうことで、とりあえずPCマーケットとかかわりを持ち続けていければと考えています。PCマーケットでの洋ゲーはイメージも良く、シェアも半分以上を占めていますので、あえて洋ゲーを紹介するんだ、という意気込みは必要ないと考えています。同じ洋ゲーでも、PCに持ってくるのと、コンソールに持ってくるのでは、戦略的にかなり意味合いが違いますから。

D：では最後に御社、というよりも第六開発部にとって、ゲームとは何だと考えていますか？

中：まさに娯楽作品、と締めていただければと思います。

D：玩具ではないですか？

中：玩具ではないです。娯楽作品でいいと思います。

D：作品ですか？

中：作品と言うと、言い方がおかしいですね。娯楽商品でしょうか。作品という言葉はあまり好きではないので……何を言っても商品ですからね。まぁハリウッド映画を作品と呼ぶのであれば、作品でもいいと思います。

D：ありがとうございました。

今後の注目ラインナップ

『GRAND THEFT AUTOⅢ』
発売中
全世界で800万本以上を売り上げたあのタイトルがついに国内PS２版で登場

『Catan』（PSBB専用）
トライアルサービス開始中
ドイツ産まれのボードゲームも大好評の『Catan』のデジタル版

『マーク・オブ・クリィ』
03年10月23日予定
独自のシステムにより複数の敵をまとめて“ロックオン”できる

『the Getaway』
03年11月20日予定
ミッション制のＡＣＧ。丸々１本の映画を見ているようなスタッフのこだわりが垣間見える

『怪獣大激戦』
03年予定
地上にあるものをすべて利用し、ブッ壊して敵モンスターを倒す爽快感

アクティビジョン社『Ｏ２』シリーズ
今冬予定
ゲーム＋音楽＋プロの実演映像、これだけついて3,800円

「ゲーム批評」にひとこと
この誌はこの誌であって、この誌の読者はこの誌の良さを知って読んでいるのだから、そのままで良いと思う。自分とは違った考えを感じられるのが良い（東京都　月影 桜）

家庭用ゲーム機の性能が上がった今だからこそ……

エレクトロニック・アーツが考える洋ゲーのこれまでと今後の展開

**米国に本社のあるメーカーは、日本市場をどのようにとらえているのだろうか？
エレクトロニック・アーツのPC、コンソール担当の2氏に率直に伺ってみた**

聞き手 飴尾拓朗（G-trance）

エレクトロニック・アーツ（以下EA）と聞いて、読者の方はどんなタイトルを思い浮かべるだろうか？『メダル オブ オナー』、『007』、またはスポーツ系のゲームという方もいるかもしれない。これらのタイトルはご存知のとおり、洋ゲーと呼ばれるものである。

今回は、EAバイスプレジデント パブリッシング担当の高橋雅美氏と、同パブリックリレーションズ ディレクターである熊谷一幸氏に、米国に本社を持つEAが、これまでどんな戦略を用い、これからどんな展開を見せてくれるのかについてお話を伺ってきた。

最後まで遊べないと満足感は得られない

―国内で販売されている洋ゲーに何か特徴はありますか？

高橋氏（以下高）：大きく分けると弊社は、EAスポーツ、EAゲームズという二大ブランドで売っています。EAスポーツはリアリティを求めるスポーツゲーム、それからEAゲームズのほうは、エンターテイメントソフトウェアとして、映画を題材にしたゲームです。この2つが車輪の両輪になります。細かく言うと、この説明だけでは十分ではありませんが……。

熊谷氏（以下熊）：EAの場合はアメリカ、ヨーロッパ、日本でほぼ同じタイトルが出ます。ただ、どうしても特定の地域に限定されてしまうタイトルも中にはありますよ。たとえばアメリカ国内で非常に人気のあるNFLなどは文化の違いから、日本で発売してもセールスは振るいません。スポーツ系のタイトルは特に、地域ごとのトレンドに合わせて発売しています。

高：基本的には全部持ってきて売ろうと思っていますが、文化的にその国で受け入れられないものはあきらめる、という感じですね。

―国内で発売する洋ゲーに関して、難易度調整などのアレンジを加えることはありますか？

高：難易度については、実はそれほど考えていません。ロード時間の短縮は考えることがありますが、難易度というのはある種、だんだん難しくなるカーブのようなものだと考えています。それ自体に正しい解答はないと思っています。

熊：ただ、日本人がプレイして適当と感じる難易度に調整するということは、PS2からは意識しています。あとはゲームバランスですが、その点は海外スタッフも日本の市場を意識して作ってくれています。結局最後まで遊べないと満足感は得られませんから、ゲームになじみが薄い方でも一番易しいモードであればひととおり遊ん



エレクトロニック・アーツ株式会社
バイスプレジデント パブリッシング担当
高橋 雅美氏



エレクトロニック・アーツ株式会社
パブリックリレーションズ　ディレクター
熊谷 一幸氏

でもらえるような難易度が根底にあって、そこから何段階かレベルがあればいいと考えています。

高：本国のEAでは、一般の方々向けにテストプレイを実施するぐらいですので、ゲーマーでない方にも楽しくプレイしてもらえるようなゲームを目指しています。基本的には難しくしている気はないんですが、『メダル　オブ　オナー』に関して言えば、やはりFPS（First Person Shooter）を経験したことのない方は大変だったのだろうとは思います。ただ、あれがすごく難しいゲームかと言うと、後半はそれほど難しくなってはいかないんです。あのゲームは戦場の緊迫感を伝えたくて導入部を難しく作ってありますので、慣れないと難しい感じはありますね。今までにない作りのゲームを作ってしまうのも善し悪しですが、逆に言うと難しい部分を補って余りある面白さが海外ゲームの魅力のひとつだとは考えています。日本のゲームのトレンドからははずれているかもしれませんが、ゲームの市場がリフレッシュされたり、ユーザーの新しい興味が広がったりという動きにはなったと思います。周りにいる人に教えてもらいながらある程度のステップまで進んで、そこから先は自分1人でいろいろと試していく。そのプロセスを経て、慣れてきたと実感した頃に「ネット対戦があるんだけどどう？」みたいな感じでつながっていく、といった感じでしょうか。

――海外のタイトルが日本のユーザーに受け入れられるようになってきたのは、どんなところに秘けつがあると思いますか？

高：昔の話ですが、ハードの性能差があったために、PCソフトを当時の家庭用ゲーム機には十分に移植しきれなかった部分があります。そこに対して苦労することがなくなったというのが一番の要因ですね。ほかには……さすがにすべての完成度が100とは言いませんが、そこに新しいコンセプトがあるから受け入れられるのだと思っています。日本のユーザーの意識にしても、国内のゲームは同じようなものばかりで変化がないと、新たな刺激を欲している方々が海外タイトルに目を向けた部分もあるとは思いますね。昔、洋ゲーをやっていたのは、難しいゲームをプレイしたいという方でしたが、今はむしろ普通の方が新しいものを求めてプレイされることが多いのではないかと思っています。

熊：PSからPS2に替わる辺りで、質も手応えも変わってきたなという気はしています。弊社ではフルローカライズも行っていますが、昔はそのまま持ってきちゃうということもあったようで、その頃の弊害も残っていますね。ですが、だからこそフルローカライズしないと出す意味がない、と。その風潮を作ったのは弊社が最初だったと認識しています。

本来あるべき エンターテイメントは……

――ゲームに対するイメージで、国内タイトルは映画を見ているようなゲームが多いと思うのですが、海外のタイトルはプレイヤーが映画に参加しているような感覚を受けるという印象があります。

高：ゲームをインタラクティブなメディアと考え、映画にできないものは何？　と考えたときに、たとえば『ハリー・ポッター』ならば自分がハリーになるという感覚があります。スポーツゲームならば、バスケットにはマイケル・ジョーダンというスター選手がいますが、プレイヤーがジョーダンになる、なったような気持ちで遊べる、というのが究極のエンターテイメントだと考えて作っています。ただ、CPUのプレイを観戦するというコンセプトで作られている

ソフトもあるので、どちらがいいのかはわからないですけどね。

熊：FPS系のゲームは、あくまで自分が参加しているという感覚から来ていますよね。操作するキャラクターを見ながらプレイするゲームとは全然違います。そもそものアプローチの仕方から、すでに違うと言えます。

高：インタラクティブなものを「見たい」ユーザーと、それに「参加したい」ユーザーという違いなのではないかと思います。ただわれわれは本来のエンターテイメントは「そのキャラクターに成りきってプレイすること」だと思っていますので、ゲームのトレンドはあっても、それを日本のゲーム、洋ゲーといった感じで、スパンと割り切ってほしくないと考えています。印象論ですけど、そのゲームの面白さを探してくれる方と、新しいものはよくわからないという方、2種類に分かれてきているのではないでしょうか。

熊：これにはいつの時代からゲームを遊び始めたかも関係があると思います。洋ゲーが変化し始めたのは、ハードのスペックが上がってきてからです。特にスポーツゲームのビジュアル的な表現が、SFCからPSになって劇的に変わり、PS2でさらに進化しました。SFCの頃に弊社のタイトルを遊んでいて、当時の先入観を持っている方は尻込みしてしまうかもしれませんが、逆にPS2から入った方は、そういった違和感を何も持っていませんので、アメリカで作られたものだ、というような見方はしていないと思います。

われわれは日本のゲーム業界で商売している以上、日本のパイが広がらない限りは商売になりません。そういう意味では業界にかかわっている方みなさんが同じ気持ちを持ってくれると嬉しいですね。それが最終的には業界全体のためにもなるのではないかと考えています。

——コンシューマとPCとの性能差がなくなっていますが、両者は共存できるものでしょうか？

高：正直、日本ではあまり気にはしていません。PCの市場自体が小さいじゃないですか。海外だとPCの市場のほうがまだまだ大きいので、PC市場で勝負することを考えなければいけませんが、日本ではPCとコンシューマのタイトルに対して、これはこっち、あれはあっち、というような垣根をそれほど意識はしていませんね。

熊：ただ、コンシューマがオンラインに対応したので、最初はPCの市場がなくなっていくのだと考えていました。でも実際には、オンラインゲームをコンシューマで体験してPCでプレイされる方が多くなってしまったのでは？　と考えています（笑）。

高：PCでプレイするほうがいい部分も確かにあります。僕らはPCマーケットも広げようと一生懸命やっていますが、PCゲームは急に広まるものでもないので……。

熊：PCはスペックが上がるスパンがどんどん短くなっているんですよ。それに合わせてしまうと、ユーザーさんがついて来れなくなります。対して、コンシューマハードの寿命は長いので、そっちに合わせたほうがやりやすいですね。

——では最後に、弊誌読者に一言頂けますでしょうか？

熊：弊社タイトルを初めてプレイされる方に『メダル　オブ　オナー』は少し難しいかもしれませんが、『007』や『ロード・オブ・ザ・リング』などは、ビギナーも意識した作りになりますので、期待して待っていてください。

今後の注目ラインナップ

コンシューマ部門

『メダル オブ オナー　～ライジングサン～』
03年11月予定
今作では、待望のマルチプレイヤーモードを新たに搭載

『007エブリシング オア ナッシング』
03年12月予定
ボンドガールに日本からは伊東美咲さんが登場。黒幕にはあの大物ハリウッド俳優も……

『ロード オブ ザ リング／王の帰還』
04年1月予定
シングルプレイの他、協力プレイが可能なマルチプレイモードが加わります

『NBA ライブ2004』
03年10月30日予定
フリースタイルコントロールのさらなる進化によって選手固有の動きを再現

『FIFAトータルフットボール』
2004年冬予定
既存のサッカーシリーズとは相当違う形になります

PC部門

『ウルティマX オデッセイ』
今期中からβテスト開始、来年始動予定
多人数参加型ゲームの特性を活かしつつ、プレイヤー個人個人が自らの目標に向かってアドベンチャーを続けていくことができる。

洋ゲーでPCといえばこのメーカー！

ズーが考える洋ゲーのこれまでと今後の展開

洋ゲーには、PCだからこそ、マウスを通してこそ、本当の面白みが味わえるジャンルがある。

聞き手：編集部

コンシューマメーカーだけが洋ゲーを販売するわけではない。海外ではPCのシェアが確立されていることもあり、日本国内でも始めにPCで販売されることが多い。

では、ほぼリアルタイムで海外版を国内販売しているPCメーカーはどんな考えの下に日本でリリースしているのか？　この素朴な疑問を解決すべく、株式会社ズー担当S氏に質問状を送付してみた。

自分たちが面白いと感じられるものを

——ここ数年に発売したタイトルの、選定基準はございますか？

S：これといった選定基準はございません。ゲームを実際にプレイして「面白そう」であれば、出します。ウチの場合は、自分たちが面白いと感じられることが第一です。その楽しいゲームの日本語版を日本で最初にプレイできるのが醍醐味でしょうか!?

——近年、ここまで洋ゲーが注目されている理由をどう考えますか？

S：日本でもようやくブロードバンドのインフラが整い、海外のネットワークゲームに参加しやすくなったからと考えています。

——一般のユーザーには、洋ゲーと聞くと難易度が高い、取っつきにくいと考える方も多いですが？

S：おっしゃるとおりで、実際難易度は高く、チュートリアルも日本のコンシューマゲームに比べると結構不親切だったりします……。この点に関しては、海外のメーカーに、もう少し日本のマーケットを勉強してもらいたい！　と思うのですが、お国柄の違いで相互理解が難しいのが現状です。

——コンシューマとの差別化、シェアの取り合いにならないようにお考えの対策はございますか？

S：PCゲームとコンシューマの違いは、画面までの距離とマシンの占有度にあると思っています。マウスを握ってちまちまとプレイする箱庭系のソフトやRTSなどの面白みは、コンシューマ機では味わえないので、この辺りのジャンルが残っていくのでは？　と考えています。

——販売なさって気づいた洋ゲーの良い点、悪い点はございますか？

S：〝良い点〟は洋ゲーという大きな枠でとらえると遊ぶ楽しさがある！　ということです。日本人はエンディングを見るためにがんばってゲームを進めますが、海外のプレイヤーは楽しみながらプレイしていると思います。この辺りの違いは作り手にも大きな影響を与えていると思います。

一方、〝悪い点〟ではないですが、やはりキャラクターの好みの違いはどうしようもない問題です。

——では最後に弊誌読者に向けて、一言頂けますでしょうか？

S：これからも温かく見守ってください。他社さんとは違うアプローチでがんばって行きます！

今後の注目ラインナップ

『Soldiers of Anarchy』 発売中
タクティカル3D-RTSとして非常に完成度が高く、数多くの現代兵器が惜しげもなく登場

『Britzkreig』 03年秋予定
あの『サドンストライク』に続く第二次世界大戦RTSゲーム

『Hidden&Dangerous 2』 03年予定
前作を凌ぐ美しいグラフィック、圧倒的なスペックを誇る3Dエンジン

『CossacksⅡ』 04年予定
超大ヒットを飛ばした『Cossacks』の『Ⅱ』がいよいよ登場

「ゲーム批評」にひとこと
ゲームソフト批評のタイトル数をもう少し増やして欲しいです。買おうかなと思ってるソフトが批評されなかったりすることがあるので（島根県　なまおろち）

ゲーム批評が選ぶ注目洋ゲー制作者インタビュー

『Half-Life2』&『StarCraft:Ghost』

ドグ・ランバルディ氏、TGS来日記念！

2003年度洋ゲーの大本命『Half-Life2』の秘密を徹底的に暴露！

前号より他誌に先駆けてフィーチャーした『Half-Life2』。前号に引き続きValve社を直撃！ 前回のゲーブ・ノウェル氏に加え、広報全般を担当しているドグ・ランバルディ氏にもジョイントしていただいた。今年度の大目玉ソフトの開発秘話を是非ご堪能あれ！！！

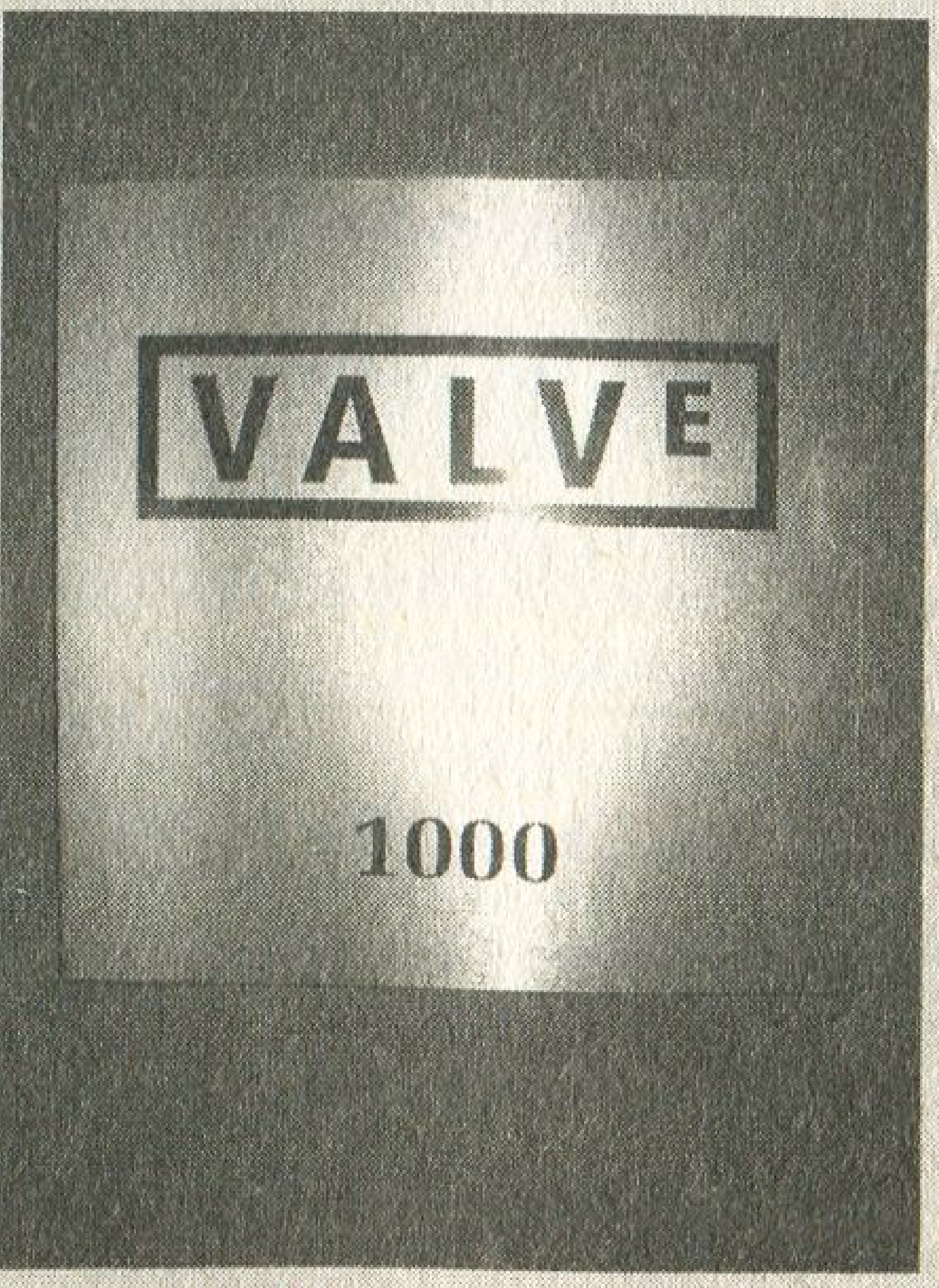
聞き手：DRAGONWAR1

本誌においてはもう、言わずと知れた名作FPS『Half-Life2』。驚くべきは前号のインタビューで語っていただいた、Valveによって本ゲーム用に開発されたソースエンジンだが、ほかにも顔面筋肉動作のリアルタイム表示や多言語対応のリップシンク、物理シミュレーションや、A.I.など、そのどれをとっても、最新テクノロジーの集大成と言える。というわけで、前号に引き続き『Half-Life2』のさらなる魅力をあますところなく、語っていただいた。

最先端技術の開発でも不可欠なファンのフィードバック

DRAGONWAR1（以下D）：まず御社が開発したソースエンジンが話題になっていますが、開発の経緯を教えていただけますか?

ドグ・ランバルディ氏（以下ドグ）：すごく話題になっているみたいだけど、この開発には、実はファンのフィードバックが非常に重要な役割を果たしたんだ。当初『Half-Life』（以下『HL』）が完成し、『Half-Life2』（以下『HL2』）の開発を始めたときは、「QUAKEエンジン」を継続的に採用する予定だった。だけど、みんなで話し合い、多くのファンからのメールを読んでいくうちに、それが無理だっていうことが分かってきた。なぜかというと『HL2』の開発が始まったばかりの時、5年後のことを考えてみて、まったく想像がつかなかった。事実、5年前はペンティアムⅠの133MHzが主流だったからね。ビデオカード（当時の3Dアクセラレーター）のメモリも24MBで、当時はCPUが2GHzになるなんて、夢のまた夢だった。こんな中で新技術を作り上げるっていうのは容易じゃない。だから、98年の12月に数人

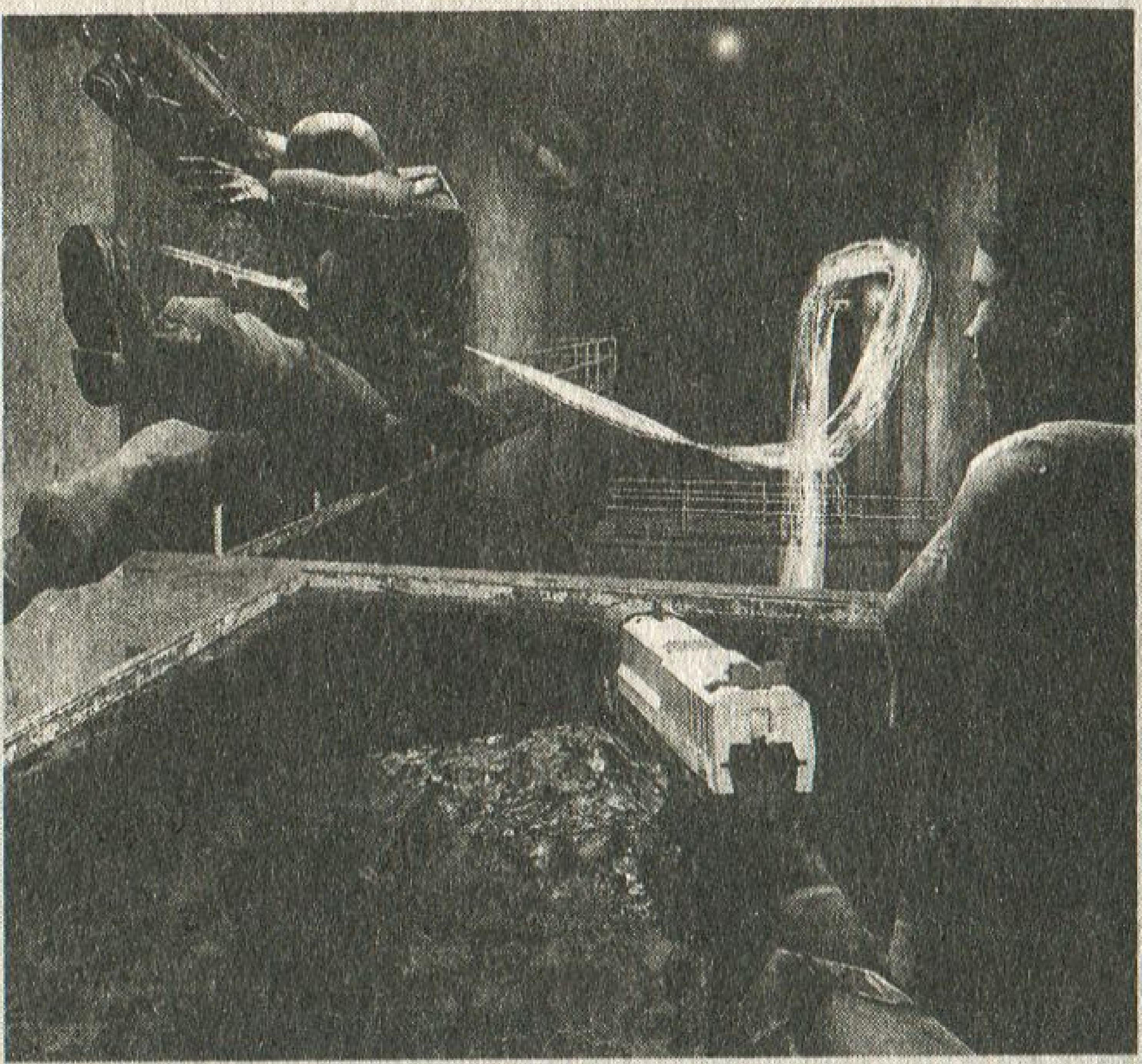


Valve社の表札
この殺伐感が何とも彼らららしい

のファンを集めて、開発直後の『HL』について語ってもらったのさ。その時、次作で達成しなければならない2つの要素にたどり着いた。それが、壮大なスケールの実現と、キャラクターインターアクションでの臨場感の向上だったんだ。

D：壮大なスケールとは、言うは易しですが、実際、どう達成しようと考えたのですか？

ドグ：壮大なスケールという面で、『HL2』では、大きなサイズの攻撃目標を広大なスペースの中に表現することが要求されたんだ。50年代や60年代に出てくるような古典的なSF小説の世界観をね。「QUAKEエンジン」にはそれが非常に難しく、たくさんの改変が要求された。だから、自社で多くのテクノロジーをインテグレーションする作業にしたんだ。それがソースエンジンの始まりだね。物理エンジンも外部の企業のものを採用したけど、それも反重力を利用した重火器を使用できたら面白いんじゃないか、っていうアイディアありきだった。単純に技術的な追求ってわけじゃないのさ。



もうひとつの巨大モンスターと言われるヒドラ
はたしてヤツは敵か味方か？！

目を精巧に作り上げれば CGキャラクターにも命が宿る!?

ドグ：次に重要だったのはポイントのゲームキャラクターとのインターアクションなんだけど、このコンセプトは、実は『HL』の時から存在していたんだ。顔面にマッピングをして、筋肉の動きに合わせて動かす、っていう考えだけど、これはチーフエンジニアのケン・バードウェルがいろいろ試していた際に、リップシンクを入れてみたんだ。まぁ当時はそんな大層なものじゃなくて、たったひとつのボーンを口に加えてセサミストリートみたいに口がパクパク動くようにしただけだけどね。でもそれの評判が良くて、ファンからの反響もすごかったんだ。特にガードマンのバーニーなんだけど、もともとはゲーム進行をアシストする配役だったのが、信じられないほど人気モノになってた。たった1本のボーンを付け加えただけで、これだけの反響が出たことにビックリして、『HL2』では開発当初から、これをやろう！　って決めてた。しかもどうせやるなら、徹底的にやろうってね。ケンは「Google.com」を端から調べあげて、顔面筋肉運動を研究していた、ある研究者のサイトに目をつけた。それがポール・エクマン博士との最初の出会いさ。ケンはさっそく、博士の研究をゲームに応用させてくれ、ってメールを打ったんだ。「あなたの作り出した顔面筋肉の法則をゲームの世界で表現したい」とね。そこから、顔全体の動きを注意深く入れていったんだ。感情表現については、ずいぶんの人から意見を聞いて、この研究だけでも『HL2』の開発開始から現在まで、まるまる4年を費やしている。髪の毛、眉毛、目、口、すべての動きをね。これを1ヵ月に1回は必ず、時には2週間に1回、フォーカスグループを行い、フィー



ドグ・ランバルディ氏。
なかなかクールな奴

「ゲーム批評」にひとこと　大事なオンラインゲームの問題についての記事を初め、とても面白かったです（青森県　D.T.）

ドバックをもらった結果さ。集まった方が、ファン数人のときもあれば、スタッフの関係者、時にはゲームライターを集めたときもあった。その人たちの反応の大きさを基準に、開発を継続したんだ。面白いことに、髪の毛、眉毛、口、歯、シェード表現などの動きに関しては、ある一定の基準を超えると感動を与えられなくなった。それ以上、いくら微妙な調節を加えてもファンは何も言わなくなったんだ。でも、ファンを沸かせる部分は残っていたんだ。わかるかい？　瞳だよ。目をより正確に作り上げようという努力がそのまま驚きを与える要素に貢献できたんだ。よく3DCGキャラの動きは人形みたいと言われるけど、あれは目の動きが不自然だからなんだ。また、3DCGでは目の外形もしっかり表現されてない場合がある。つりあがりとか、このような微妙な違いに変化をつけ、さらに目の潤い、視点移動の動き、瞳内の光の反射なども人を感動させるにはすごく重要なんだ。これらをすべてリアルに描画して、今のリアルな人物表現が可能になったのさ。結局、目の動きを開発するのに、まるまる4年かかった。ファンとの話し合いで決めていくのは技術的な要素だけじゃない。ゲームバランスについてもよく話を聞くんだ。ゲームキャラクターとのインターアクションとか、ゲームバランス、敵キャラクターのバランスとかね。実はこのようなフォーカスグループは、最初の作品が発売される6ヵ月前にも行われたんだ。『HL』で特に話題になったのが、海軍との戦いなのは知っているよね？　あれこそがファンの声を聞いた結果の産物なんだ。当初、自分たちの考えでは、モンスターとの戦闘シーンのほうが海軍との戦闘シーンよりも圧倒的に多かった。でもフォーカスグループをした結果では、海軍との戦闘のほうが圧倒的に評判が良かった。だから配置を反対にしたんだ。最初はモンスターが7に対して海軍が3だったのを、モンスターを3、海軍を7に変えた。どうだい？　今の『HL』から考えると信じられないだろう。『HL2』でも同じことを目下実施中さ。ほかにもバランス面で再考しているのが、操縦物を動かす時間さ。もし評判が良ければ、ジープなどを操縦するエリアを増やすつもりだよ。Valveでは、ファンを第一に考え、ファンのためにゲームを作る、っていうのがポリシーなんだ。だから、自分のためにゲームを制作しているわけじゃない。「ファンの言うことが一番正しい！」これはValveが、『HL』開発に集められた16人の時から、ずっと貫かれてきた不断な伝統なんだ。哲学と言ってもいいのかな？



街を徘徊するモンスターたち
まさに修羅場という言葉がふさわしい惨状

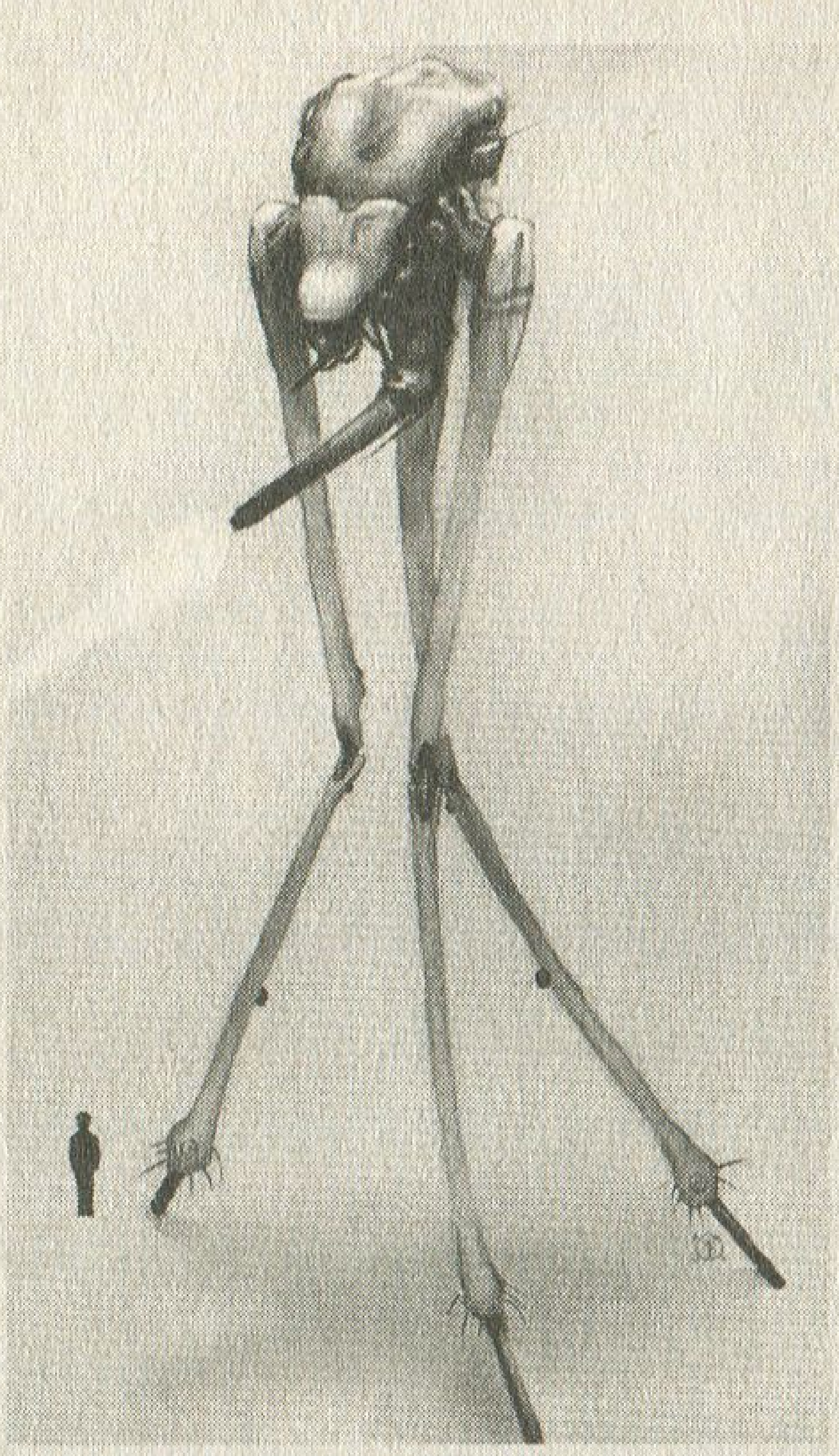
FPS『DOOM』をプレイして感じた原始的な恐怖を再現するために

ゲーブ・ノウェル氏（以下ゲーブ）：僕たちが『HL』を作ろうと決めた時、ゲーム産業、特にFPSを作っている人たちの意識は、あるひとつの方向性に偏ってた。FPSはすごく可能性を秘めたゲームジャンルなのに、非常に狭義でしかとらえてなかったんだ。簡潔に言えば、

「大きければそれでいい」という考えさ。でも僕たちは、FPSをそうはとらえてはいなかった。これは『DOOM』をプレイした時の経験に起因しているんだけど、自分はあの時、本当の恐怖を味わったんだ。確かに、ほかにも多くのメディアで恐怖を味わってきた。スティーブン・キングの作品であるとか、キャメロンの「エイリアン」、最近では「リング」とかね。でもこれらの恐怖は一種のフィルターがかけられてしまった恐怖だった。だけど『DOOM』プレイ時の恐怖は違う！　わかるかい？　『DOOM』の恐怖は、リニアで、一方的なものじゃない。自分が主観的に感じることができる、原始的な恐怖なんだ。太古の原始人が狩猟活動で、うっかり猛獣に出会い、そこで恐怖におののきながら、死に物狂いで逃げた時の恐怖に似てるんだ。それを僕は20世紀アメリカのコンピュータ室で、キーボードに手を触れながら感じたんだ。すごいと思わないかい？　数千年離れながら、恐怖という点で意識の共有ができたんだ。これがインターアクティブメディアのすごいとこなんだよ。でも『DOOM』後のFPSはなぜか、その原始的な恐怖をいかに作り出すか、ということを重視することはなかった。ドアを開けたあとの見えない闇に感じる恐怖ではなく、より大きな重火器や、派手なサウンドエフェクトばかり強調していた。ストーリーなんか無視してね。僕はそれに不満を感じたんだ。だからこそ自分たちが、『HL』の開発を始めた時、まず念頭においたのが、ほかのゲームではなく、スティーブン・キングになった。スティーブン・キングの作品は多くの場合、身近にある恐怖を的確に表すことが多い。普通の生活をしている人が、突然感じたことがない恐怖に襲われる。僕はそんな感覚を表現できるゲームを、と思っていた。だから、あえてゲームの冒頭シーンを、ブラックメサという何の変哲もない、ただの研究所から始まらせたのさ。最初は武器を使うことすらできない。これはプレイヤーへのメッセージなんだ。このゲームは単に撃ったり、逃げたりするゲームじゃない、ってね。

　次に重視したのはインターアクション。ゲームの世界はひとりじゃない、って感覚を与えたかったんだ。だから、バーニーっていうガードマンや、研究所の博士たちがプレイヤーをアシストするシステムを作った。単なるガイダンスでは、人間性を感じさせることができないけど、話をすれば、ある人は助けてくれるし、ある人は文句を言ったりする。中には自分ひとりで好き勝手なことをしたり。そんなシステムを作り上げた。自分がゲームの世界にいる、という意識を高めるために、3人称視点での主人公の撮影や主人公主体で映る、カットシーンは絶対に避けた。このようなFPSに対する、信念や、アイデアは、ほどんどが『HL2』でも継承されているよ。

D：今回のゲームは、既存のどのようなものからインスピレーションを受けていますか？


ストライダーのコンセプト画。
ハリウッドクリエイターの参入によって、
リアルな動きの演出が可能に


前号に引き続き再度取材を引き受けてくれた共同創業者にして社長のゲーブ・ノウェル氏

「ゲーム批評」にひとこと
今号ですが、ギャル、エロと来て、どうなるんだゲーム批評、と不安になった気持ちを吹き飛ばしてくれる充実した内容でした（山形県　武田晋）

ゲーブ：たくさんの資料だが、やはりH．R．ギーガーからの影響は避けて通れないね。あとは微生物の体系や、外観もかなり参考にした。ファンタジーといっても、完全な空想物だと説得力に欠けるからね。微生物を全長20Ｍの巨大生物に設定しても、そんなに違和感がないものなんだよ。

D：『HL2』で巨大生物といえば、ストライダーですが、その開発経緯を教えてください。

ゲーブ：クリエイター同士が事務所で話し合っていた時に、たまたま話題になっていたのが今まで不可能だ、と思われていたことをやることだった。その中で、40フィートの怪物で、3本足はさすがにできない、ということになったんだ。それを「ディスニー」や「ダイナソー」で、スーパーバイジングアニメーターだったビル・フレッチャーが、チャレンジと受け止めたらしく、ストライダーの制作が始まった。そして出来上がったものを見せつけられて、言われた。「ハリウッドのクリエイターの前では、しゃべることに気をつけろよ！」ってね！　これは本当にビックリしたよ。うちには、元ハリウッドのアーティストが3人いる。常に技術革新が起こり、産業自体も規模の拡大が続いているゲーム業界には、魅力を感じているみたいだね。

Valve社がMODコミュニティを大切にする理由

D：レベルデザインはいつ決まったの？

ゲーブ：レベルデザインはすごく重要だね。だけど、適当な人材を探すことができなかった。そこで、ジョン・カーマックに紹介してくれ、と頼んだのさ。自分はてっきり、EAや、アクティビジョンから優秀な人を紹介してくれる、と思っていた。でも彼は、フロリダにいる、19歳のアマチュアを紹介したんだ。それがスティーブ・ボンドさ。彼は、頭脳明晰にもかかわらず、家庭の事情で大学進学ができなかった。でもすごい技術をもっていて、「QUAKEエンジン」なら誰もやれないようなことを、簡単にやってのけたんだ。僕たちは即座に採用したよ。彼はMOD世界のカリスマ的存在だったんだけど、僕たちのチームに加わったあとも、MODコミュニティに対しては非常に熱心に取り組んでいるんだ。僕たちのMODコミュニティへの強い意識はここから起因しているとも言えるね。これはあくまで一例で、MODコミュニティですごいものを作ったやつはどんどん採用してるんだよ。レベルデザイナーのジョン・ガッスリーなんかもそのひとりさ。


アレックス（左）はいいのですが、ゴードン（右）は単なるオジサン?!

サポートについても、僕たちは地元のＩＳＰと非常に密なコミュニケーションを持ってるんだ。僕たちはどこかの巨大企業のようにＩＳＰ側に問題があっても何もしないなんてことはしないのさ。メールにはすべて解答するし、中には自分から彼らのオフィスに行って、バグを直したりすることもある。その問題がゲームを運営することとまったく関係なくてもね。それもあって、全世界にある、大小3万5千台のサーバーが、『HL』や『CS』の運営に携わっているのさ。これは僕が昔、某巨大企業に携わってきた時に、反面教師で学んだことでもあるんだ。

ちなみに『HL2』はしばらくの間、Valve社運営のSteamというデータ配信サービスのみから入手可能。ブロードバンド対応者、クレジット決済のみと敷居は高いが、入手する価値は絶対にある!!　まだ購入していない方はぜひトライしてほしい！

E３遅報×２

遅くなってごめんなさい！

アクシデンタル取材！ゲー批ライターが『StarCraft:Ghost』のクリエイターに偶然出会った!!

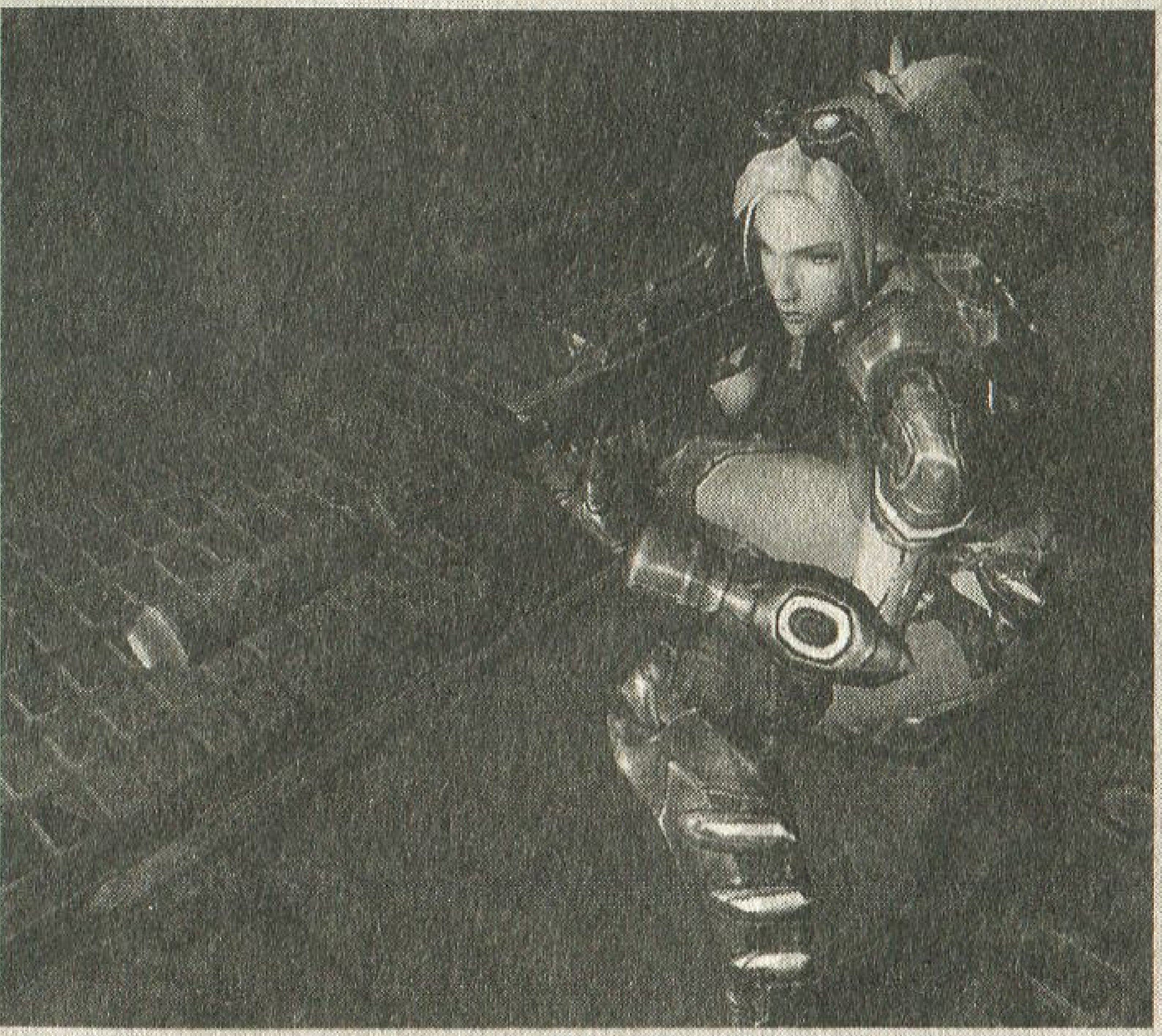
日本のあるメーカーも注目している『StarCraft:Ghost』。その開発元であるニヒリスティックソフトウェア（Nihilistic）、VICE PRESIDENT兼ART DIRECTORとのE3での秘蔵インタビューを完全公開！

昨年の東京ゲームショーで発表されて以来、『StarCraft』の世界観が、家庭用ゲーム機であるXBOXとPS2用に、しかもアクション3Dゲームとして開発中と話題になり、最近では、米国のオフィシャルXBOXマガジンなどでも表紙カバーに掲載されたりと、何かと話題の『StarCraft:Ghost』（以下『Ghost』）。幸運にも、E3滞在中に開発先のニヒリスティックソフトウェア（Nihilistec）のVICE PRESIDENT兼ART DIRECTORとマイクロソフトゲームスタジオの試遊台で隣り合わせとなり、ゲームそっちのけで、インタビューを敢行していた！

というわけで、今海外でもホットになりつつある、『Ghost』をあらためて、徹底的にフィーチャーします！



壮大な世界観を感じさせてくれるゲームシーンはシリーズならでは

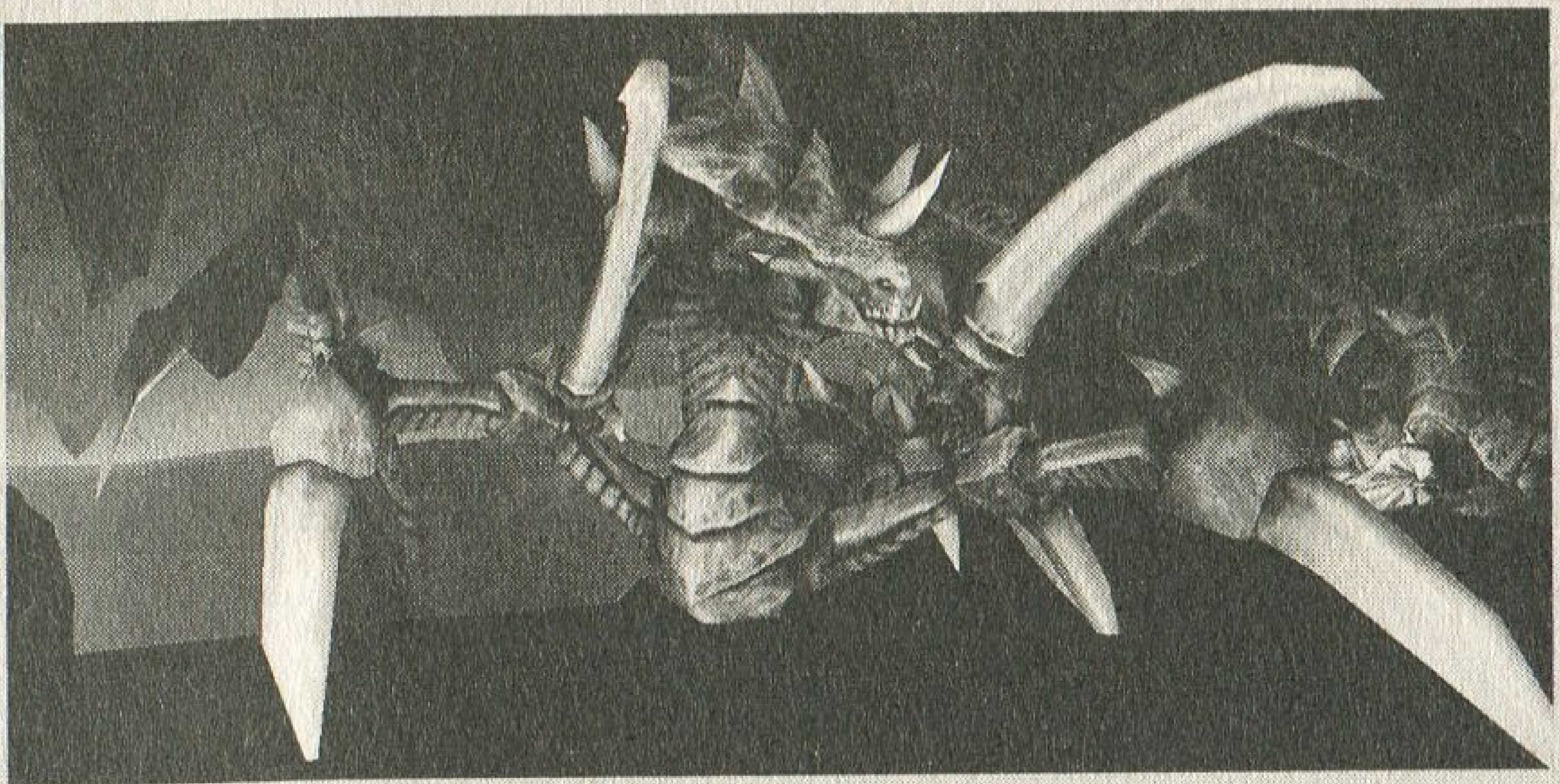


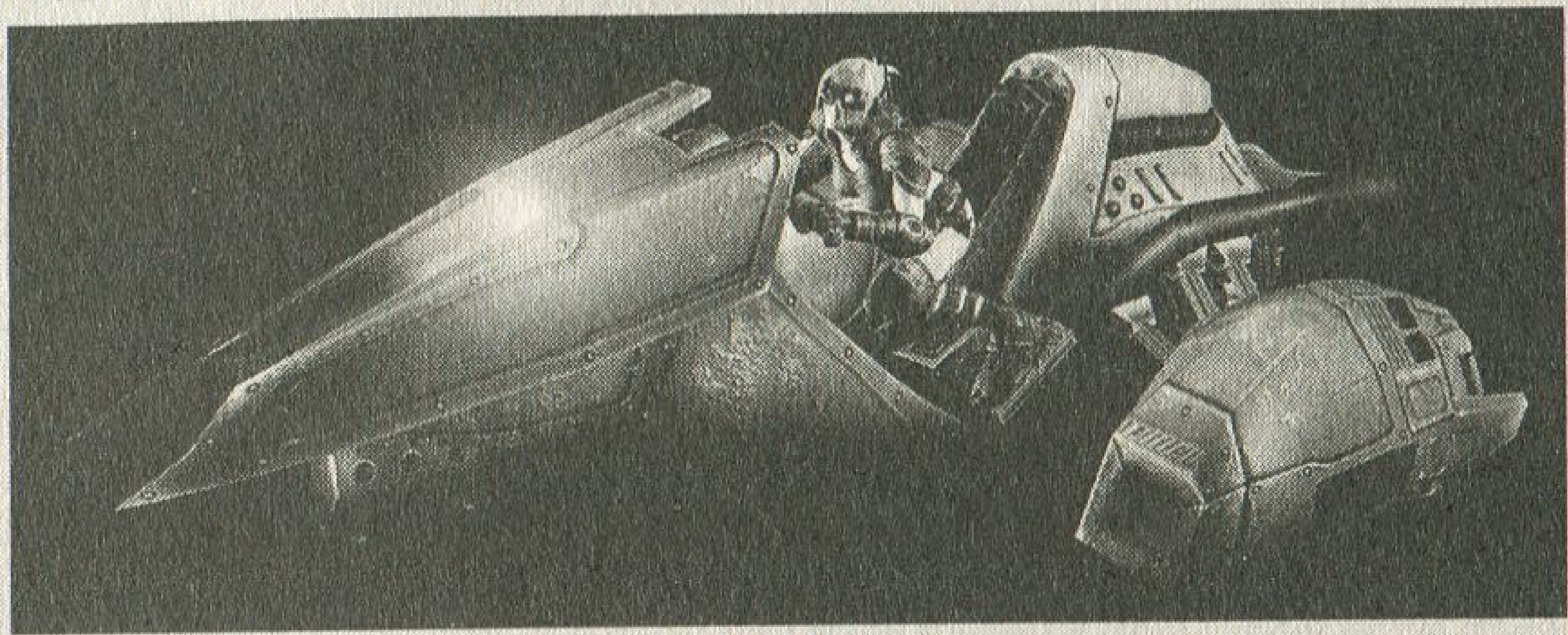
主人公ノバ。日本でも受けるようにいろいろな人の意見を反映してデザインされたらしい

『StarCraft』の重厚な世界観はそのままにアクション巨編を開発！

DRAGONWAR1（以下D）：今回のゲームは、いわゆる「スパイ潜入モノ」ですが、なぜ『StarCraft』の世界観でこのジャンルに挑戦しようと企画したのですか？

マーティン氏（以下マーティン）：ゴーストっていうキャラを考えたとき、『StarCraft』の世界観にピッタリはまるって思ったんだ。彼らは通常の人間とはちょっと違うところがあり、光学迷彩をする能力を備えている。その上、眼球


▲見た目からしてすでにヤバそうなザーグの脅威が迫る


▲Vulture（禿げ鷹号）。搭乗可能のビークルだ

内に視界機能向上デバイスが移植されているから、超級特殊部隊（スーパー・エージェント）の一員なんだ。

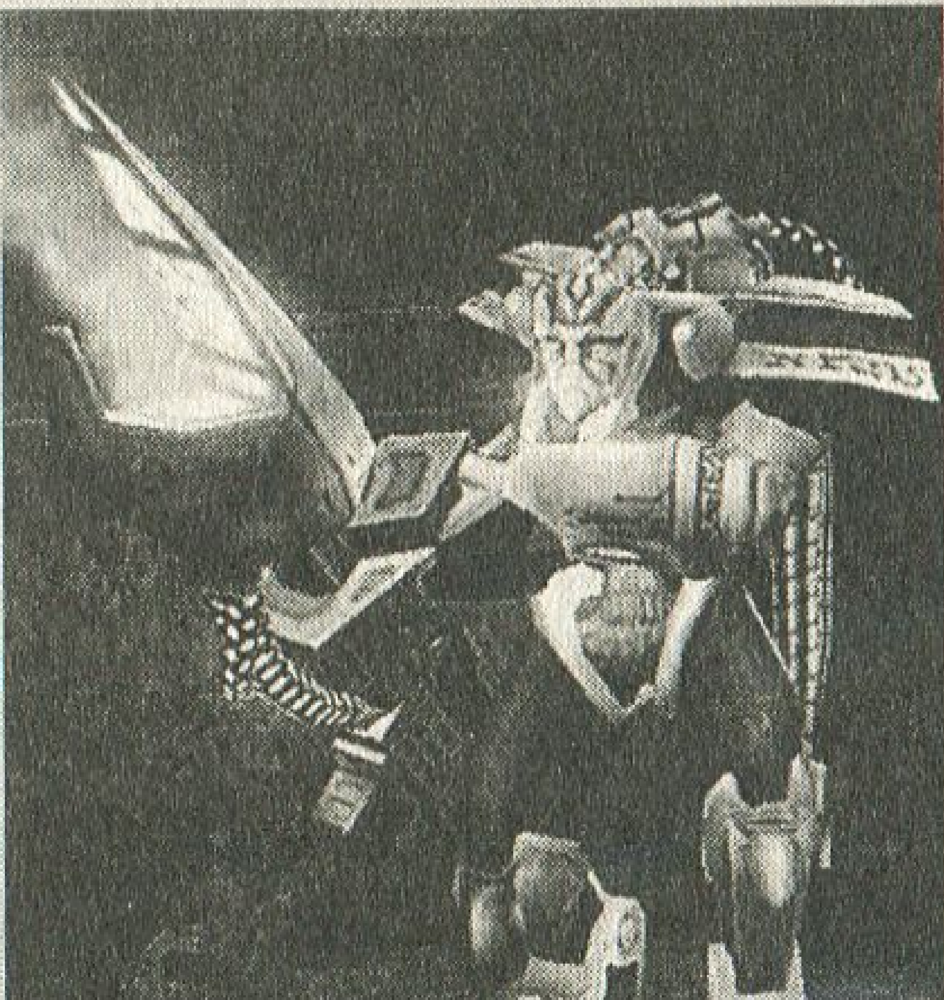
D：『StarCraft』の世界観を土台にしたことにより、『Ghost』はどのような展開を見せてくれるのですか？

マーティン：ブリザードが今までゲームプレイとストーリーを常に融合させる努力を図ってきたのは知っているよね。『Ghost』も当然ながら、さまざまなどんでん返しを含んだ波乱に満ちたストーリー展開になっているよ。

D：ここ最近は、いろいろな「潜入モノ」が発売されています。日本からは『メタルギアソリッド』シリーズや『天誅』シリーズ。アメリカでは『Thief』などがありますが、遊びの要素として、これらとどんな違いがあるんですか？

マーティン：僕たちのゲームと、他社タイトルの違いは多くのゲーマーにとってなじみ深い歴史観を活用している、ってことだね。本当にたくさんの人がリアルタイム戦略ゲームの『StarCraft』シリーズを遊び込んでいる。だからこそ、ストーリーは宇宙で展開されるし、敵は人間じゃなくて、エイリアンが相手になる。それも単に1種類ではなく、2種類のエイリアンたちとの戦いがそれぞれ複雑に絡み合っていくんだ。それぞれのテクノロジー、生態系、行動パターンもまったく違うしね。

D：それぞれのエイリアンに対してファンの思い入れも理解も強いですよね！　ところで、ゲーム機能に関しては、何が最も楽しい要素になるんですか？

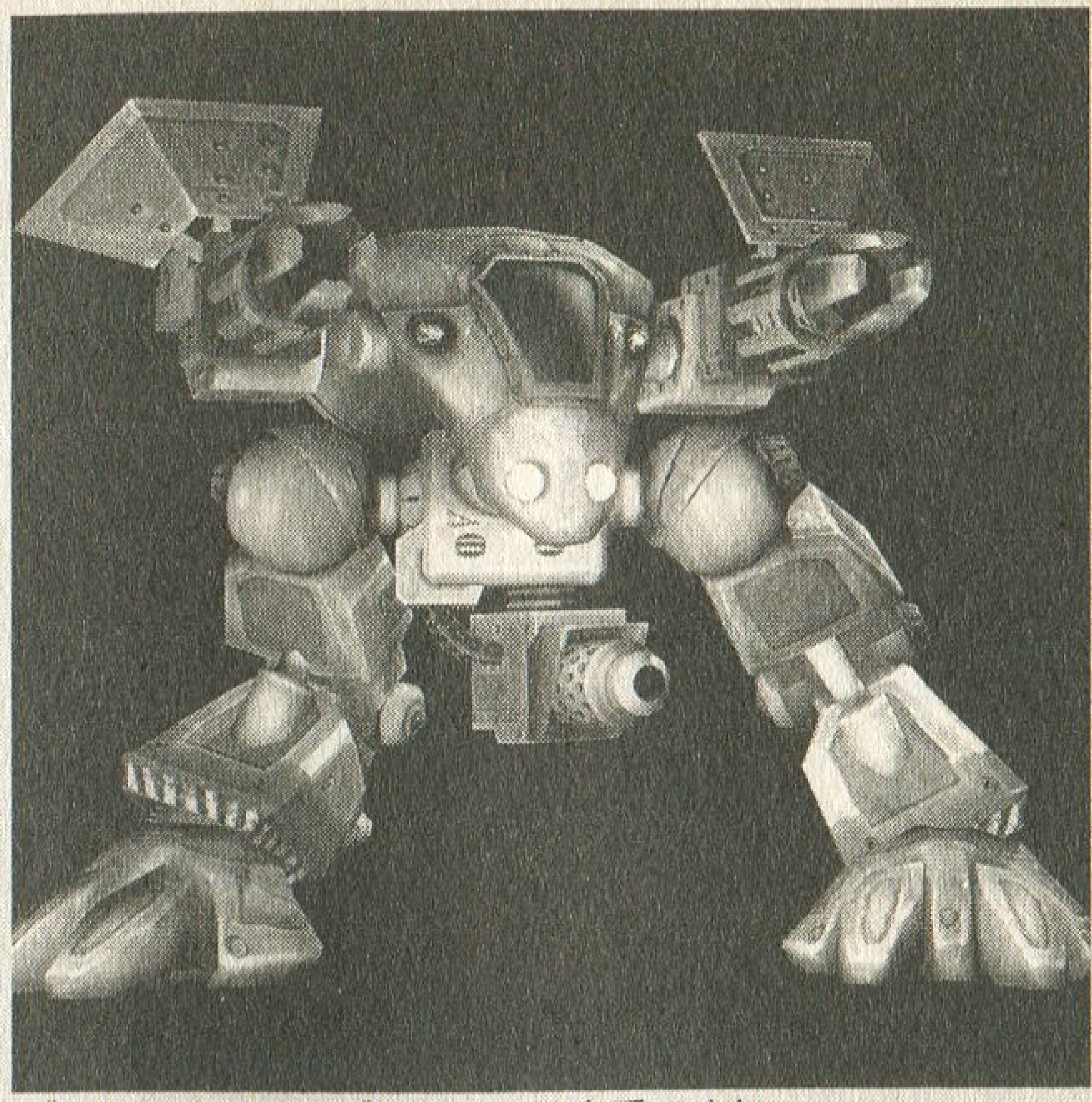

プロトス。
ノバの光学迷彩にいかに対応するかが気になるところだ

マーティン：ノバが持つ光学迷彩能力が「潜入モノ」の中で取り扱うのにすごくチャレンジだったね。光学迷彩というシステムはゲームバランスをすごく悪くしてしまうんだ。考えても見てくれよ。もし、敵から見つからなくなったら、いつプレイヤーはスリルを味わうことができるんだい？　しかもゴーストの持つ光学迷彩はビジュアル的にXBOXやPS2の機能を最大限に引き出さなければならない。与えられた制限の限界ギリギリのところまで挑戦したんだよ。

D：ではゴーストの持つ特殊機能について、もっと詳しく教えてくれませんか？

マーティン：そうだね。オリジナルの『StarCraft』シリーズ同様に、ゴーストは、光学迷彩と遠隔視の能力を持っているんだ。光学迷彩は、さっきも言ったように、危険なエリアを敵に見えない状態で通過することができる。遠隔視は、敵の急所を発見できる能力なんだ。これがあれば、スナイパーで狙撃が楽になるのさ。

「ゲーム批評」にひとこと　お仕事、がんばってください（京都府　SP-K-TAM）


ゴリアス。シリーズにとっては定番ですな

すべてのエイリアン種族も健在！多種多様のユニットのバランスを配慮する

D：今回のゲームは3Dアクションゲームとなりますが、モーションやA．I．で、ザーグやプロトスそして、ヒューマノイドはどのような違いをつけたのでしょうか？

マーティン：それぞれの敵がユニークであるために、それぞれのモーションの違いやA．I．には特有の環境に適合するように気を使ったよ。でも、最も気を使ったのは、見た目や感じがオリジナルに出てくるキャラクターと、統一性を図れているかどうかだね。

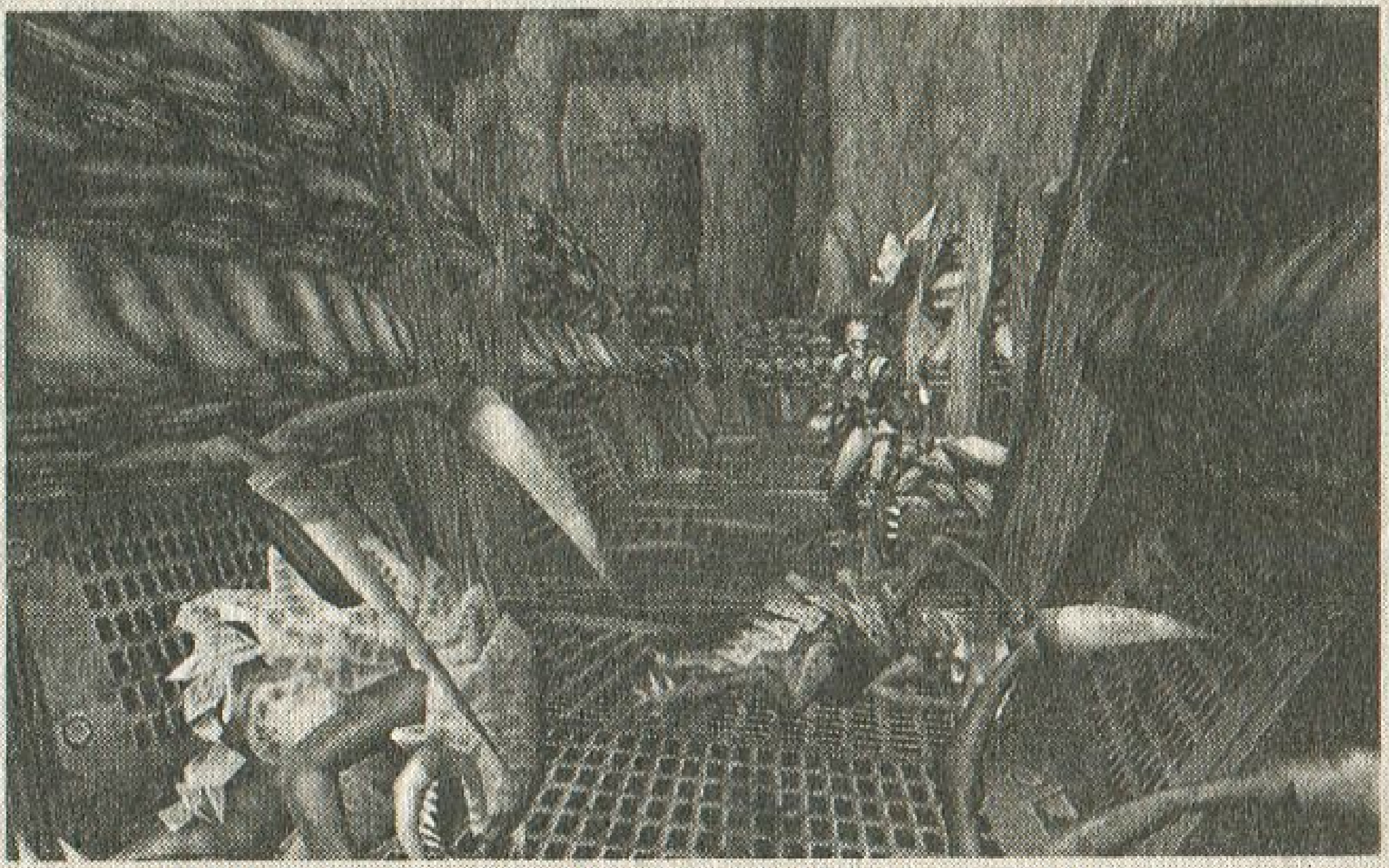
D：では、オリジナルにあるような、敵人種の武器を奪って使うことはできるんですか？

マーティン：う～ん。それは不可能なんだ。

D：オリジナルのほかに、今回のベンチマークとなるようなゲームやSF小説、映画などはなかったのですか？

マーティン：ないね。だだ、ひとつ言えることは『Ghost』の世界観はさまざまなSFジャンルの要素を取り入れたことにより、まったく新しいモノが完成したってことさ。

D：今回はストーリー、ゲームデザイン、ともに複雑になると思いますが、どのようにバランスを取る予定ですか？


ザーグは地面の中から攻めてくることもあるらしい

マーティン：これは僕たちが持っているゲームデザインの哲学なんだけど、基本的にストーリーは、ゲームを補完するものであって、ゲームプレイの邪魔になってはいけない、っていうものがあるんだ。だから、そういう意味では映画とまったく同じで、脚本は何回も校正が行われてるし、ひとつひとつのカットシーンが明確な目的を持って作られているのさ！

D：なるほど。では最後に一言お願いします！

マーティン：確かにこのゲームは既存の多くのゲームと比べられることになると思う。だけどこれだけは言えるよ。今回の物語は皆の想像を絶するモノに仕上がりそうだし、ゲームプレイのほうもカッチリとするよう磨きをかけている。だから、皆の期待以上になるはずだよ。

D：ありがとうございました！

『StarCraft』とは？

既にご存知の方も多いと思うが、『StarCraft』は、言わずと知れた、リアルタイム戦略の老舗にして大御所的なメーカー「ブリザード」が98年に発表したリアルタイム戦略の傑作。その後、拡張版なども発売されている。韓国などでの人気も絶大で、このゲームのブームがインターネット房拡大の先導役を果たしたとも言われている。拡張版も含め、全世界で600万本を売ったという超ヒット作品。独自の進化を遂げた、人間（ヒューマノイド）、超能力を持つプロトス、バイオ兵器のごとき進化を遂げたザーグが三つどもえの戦いを繰り広げる。

「ゲーム批評」にひとこと
編集方針を掲載しないという方針は編集部のひとつの決意の表れであるということなので、精一杯がんばってくださいませ（宮城県　虫歯大将）

Tom Clancy's SPLINTER CELL

敵を瞬殺するための神経衰弱ぎりぎりの戦い?

待ち伏せと瞬殺。一瞬の隙に命をかける強靭な精神力。野獣は光を嫌い闇の中で静かに牙を研ぐ……

一見地味だが多彩なアクションが魅力

『GHOST RECON』に次いで、遂にあの『SPLINTER CELL』の日本語版が発売になるそうな。『GHOST RECON』や『RAINBOW SIX』は同じトム・クランシー原作、もしくはそのブランドRedStorm制作の集団ACGだが、『SPLINTER CELL』は珍しく単体ACGである。クランシー・ブランドはその軍事的情報量とジャンプすら許さぬ難易度の高さだが、マルチ対戦のおもしろさも手伝ってPC版は高い評価を得ている。『SPLINTER CELL』は難易度の高さはそのままにシングルアクションの醍醐味を追求した作品であるばかりか、豊富なアクションが可能なあたり、かなりコンシューマ寄りなタイトルだ。それもそのはずで、もともとはXBOX専用タイトルとして企画されたものを、PCにもスピード移植しただけだったりする。

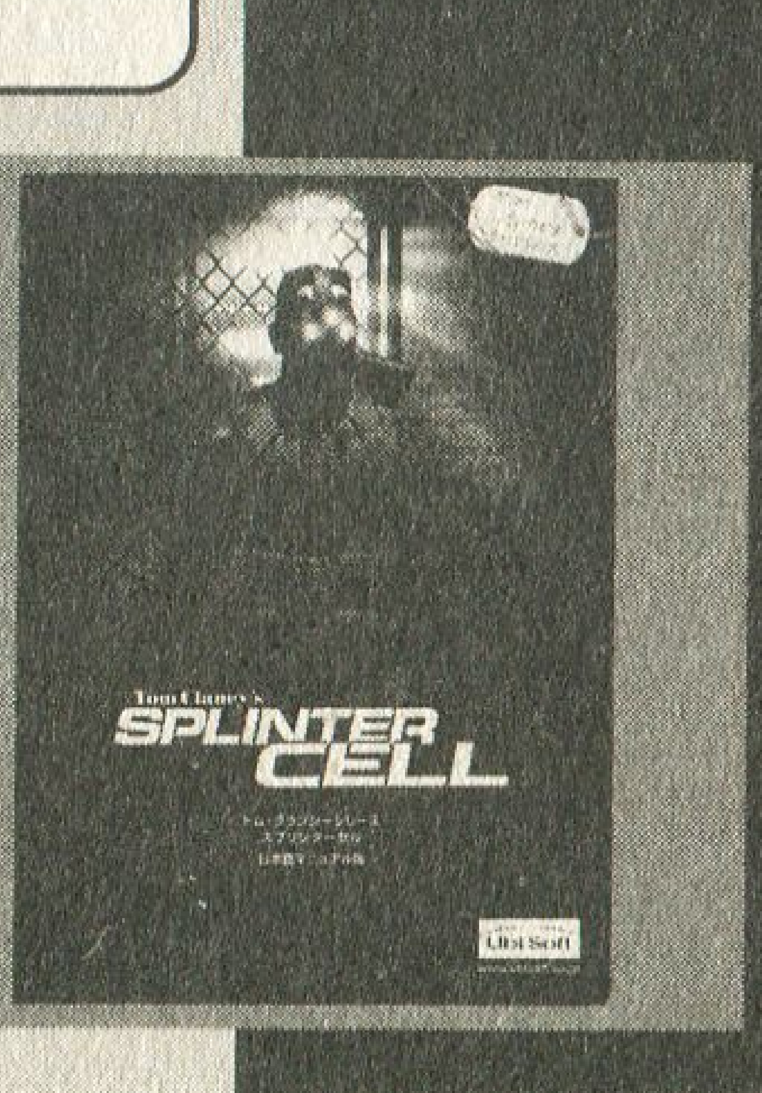
主人公は複雑化する国際情勢の裏側で暗躍する特殊部隊のエリート工作員サム・フィッシャー。その無駄のない戦闘マシーン然とした体躯と超人的な戦闘能力を駆使して、今日も危険なミッションに命を懸けるというものだ。

このゲームで最初に驚くのはそのグラフィックの質の高さ。とにかく美しい。カーテン越しに差す光の筋や、舞い散る炎、そして描き込まれたオブジェクトなど、光と影の演出には気合が入りまくっている。それもそのはずで、このゲームではめったに派手なアクションをすることはなくひたすら忍び足で作戦を遂行するいわゆる「スニーキングゲーム」という、開放感ゼロのシビアな特殊工作員ものなのだ。もちろん、大口径の銃器やサイレンサー付の銃も携行しているが、銃声は逆に敵の目を引くことになるので、パーフェクトな作戦遂行にはひたすら耐え忍ぶ隠密行動が要求されるのだ。

その豊富なアクションを習得すべくゲーム開始早々からチュートリアルモードで動きを練習できる。その動きたるや、はしごを登る、ロープを綱渡り、ジャンプする、ジャンプ2回押しで壁と壁に両足を支えにぶら下がる、その状態で敵を待ち伏せ、真下に来たら降下して倒す、敵を後ろから羽交い締めにする、その後殺すか、重要な情報を持っている相手の場合は銃で脅して白状させる、指紋照合が必要な場所では指紋照合機の所まで引っ張り、事が済んだら銃で殴って気絶させるなどなど。映画なんかで観た特殊部隊アクションの地味な部分がこれでもかと再現されているのには恐れ入ってしまう。また、気絶させた敵を見つからないように暗がりへ引きずっていくなど、もうこの凝りようは尋常で

text by TISSOT

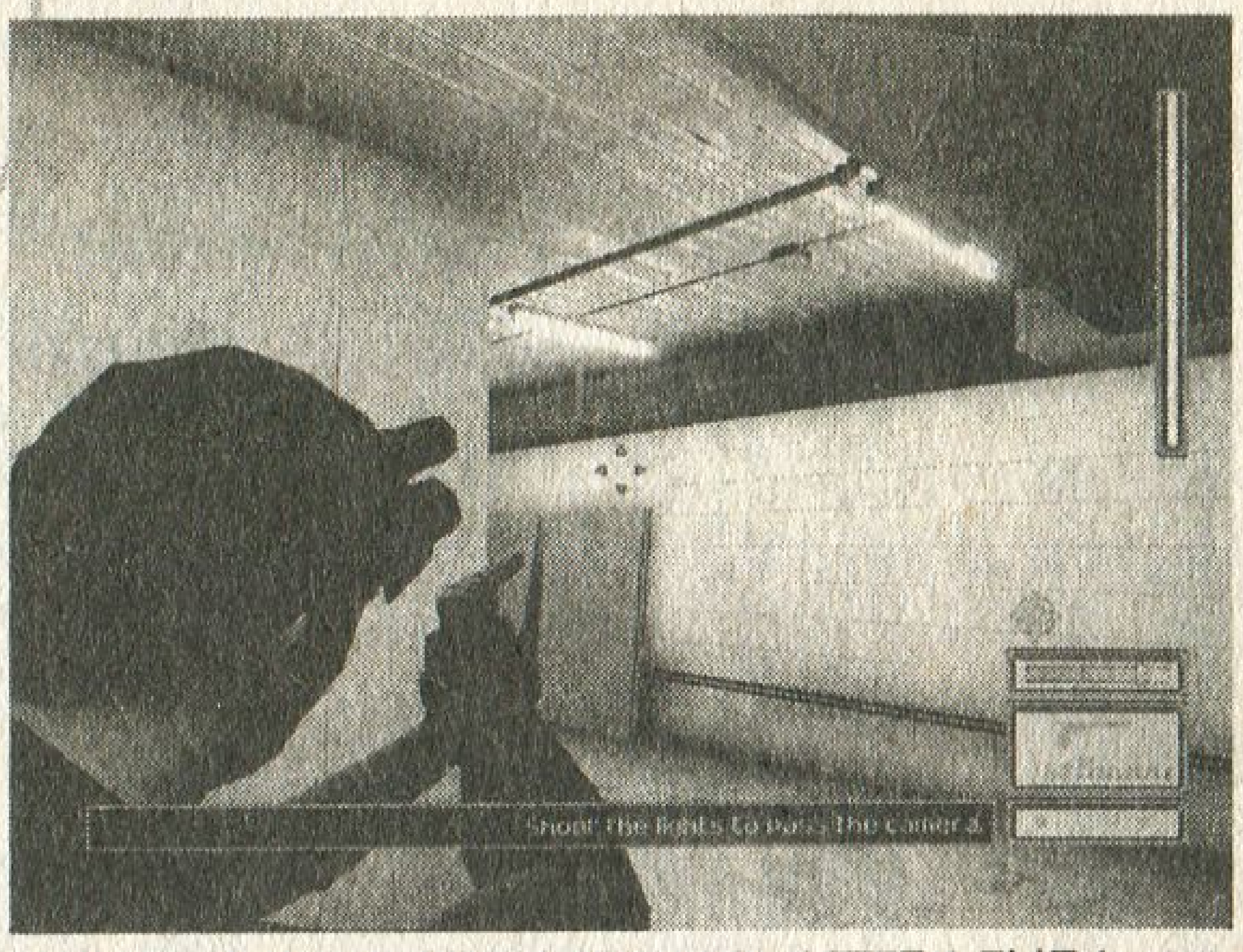
プレイ時間：20時間



ジャンル：ACG
メーカー：Ubiソフト
機種：PC(PS2・XBOX・GC・GBA)
価格：8,800円
発売日：03年5月

はないというか、きな臭すぎ。ついでにドアのこじ開け用にピッキング、盗聴器、のぞき用にオプチック・ケーブル装備ともうどっちが犯罪者かわからん。この辺りのステルス・アクションでは殺し屋を描いた『ヒットマン』という難易度高すぎのヒット作もあるので、その練り込み度は半端なものではないのだ。日本で言えば『メタルギア・ソリッド』なのだが、あちらが『バイオハザード』系の動きとすれば、こちらは『トゥームレイダー』の超隠密進化型とでも言えようか。

活動の舞台もそのご自慢の光と影の演出を生かせるように屋外から室内へ、時にはオイルリグの細いパイプをぶら下がって移動したりと、空間演出もよくできているのだ。



このゲーム内での銃は人間ではなく照明や監視カメラの破壊に使用することが多い

いかに暗闇を利用するか？ 油断は大敵

もう1つの特徴は操作の違和感がない所ある。STGの場合、PCのマウス操作に慣れているとコンシューマ機のアナログスティックでファジーに照準を合わせるのは結構苦労するものなのだが、本作の場合、とにかく暗がりに隠れ、ゆっくりとかに歩きをして、物陰からゆっくり撃てばいいので、あまり照準合わせであくせくすることがない（別に操作性が良いとかというこっちゃないけどね）。それどころか、かなり早いスケジュールでXBOXからPCへの移植作業を行ったにもかかわらず、操作性に関してもかなり優秀な作品なのである。

さて、こう書くと本当いいこと尽くしなタイトルなのだが、これがコンシューマの目玉タイトル（アメリカでは）というのが恐ろしい。少なくともこのまんまでは日本で目玉になることはありえないはずだ。銃を撃つ機会は少ないとはいえ、言い換えれば見つかったら即死という状況も多い。何よりミッションコースが決まっているわけではなく、庭園ひとつ取ってもやたら広大だし、次に何をすればいいのか？　どこへ行けばいいのか？　ここは何処？　僕は誰？　と放心状態になることも少なくない。やわなゲームに飽きた人にはもってこいかもしれないが、周囲の物音や足元の葉っぱのこすれる音にまでびくびくしている自分を情けなく思い、勇気を奮い起こして立ち上がった瞬間に蜂の巣というのもなかなかおつな感じ。攻略のコツは一言でいえば「状況と空間把握」。フレキシブルに周囲をうかがい、一瞬の敵の隙を衝いて背後から忍び寄ること。後半になれば間合いを一瞬で詰めることは難しくなるので、相手との距離を測る勘も必要になってくるが、ひとつひとつの危機を乗り越えた時の達成感こそがこのゲームの醍醐味でもある。この「これのどこが家庭用ゲームソフトなんじゃい！」という殺伐さ、その殺伐さの要因とも言える〝無音の世界〟そして特殊工作員たるもの光は恐怖、陰こそ我が棲家というほど暗いシーンが多いリアリティへのこだわり（回復キットはあちこちに落ちてるがこれは我慢。これがなかったら、ただの腹立つゲー）を最優先させるこの割り切りはまさにアメリカンの薫りと言えよう。

はっきり言ってごついゲームだが、落ち着いてゲームを楽しみたいなら英語が分からなくても攻略本を買っとけと言いたい。まぁ向こうの攻略本は印刷悪いし、写真の逆版当たり前なので、所々信用できませんが……ってやっぱり攻略本に頼りました。スンマセン。

関連作品

ヒットマン：サイレントアサシン

発売：アイドス・インタラクティブ
機種：XBOX・PS2

凄腕の殺し屋47。今は隠遁している彼は恩人の神父を救うべく再び闇の世界へ……という「死にゆく者への祈り」みたいな内容の第2弾。設定・難易度のハードさ、秀麗なグラフィックなどプレイヤーのストイシズムを喚起する傑作！

※このレビューはPC版を元に執筆されています。国内コンシューマでは、03年11月27日にＰＳ２・XBOXにて販売予定。なお、XBOXアジア版とGBA北米版は、自己責任において国内の同ハードでも動作が可能です。

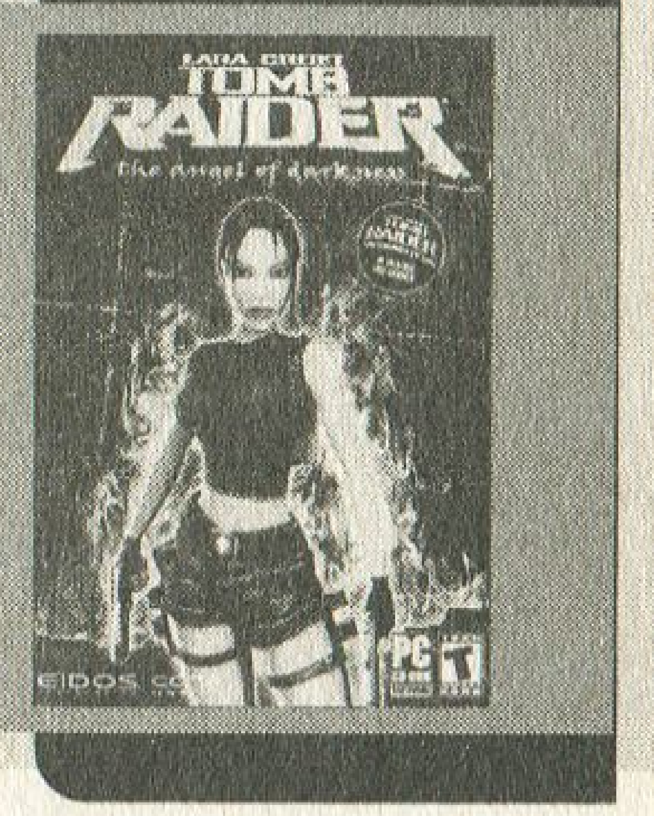
トゥームレイダー 美しき逃亡者

謎解きの快感とミスアクションの徒労感と

撃つんじゃない、考えろ！ 今度のララは意外に沈思黙考型なのか、とにかく慎重に動かないと即死の運命

text by TISSOT

プレイ時間：10時間

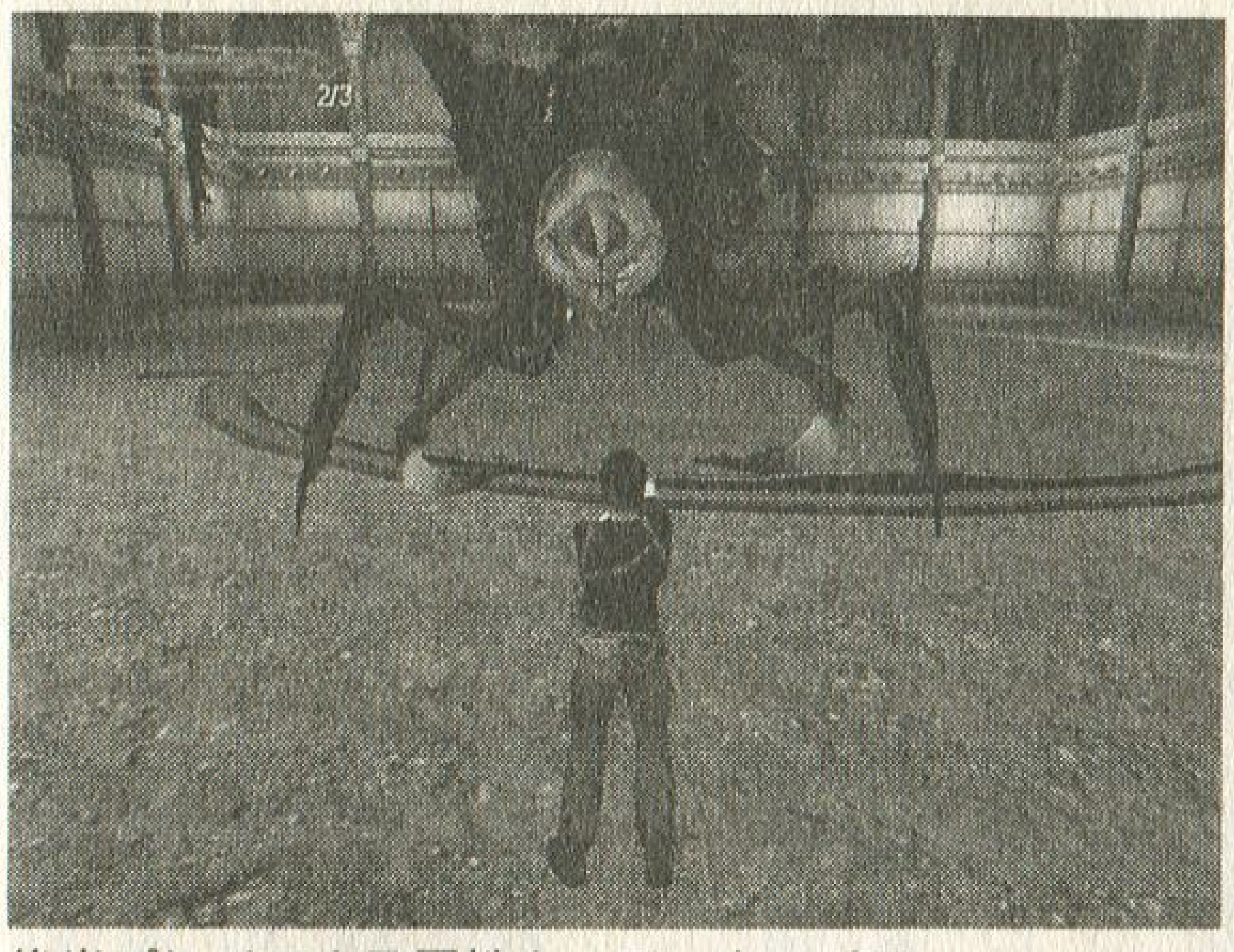


ジャンル：ACG
メーカー：アイドス・インタラクティブ
機種：PC（PS2）
価格：8,800円
発売日：03年5月

グラフィック、サウンドは確かに進化したが…

日本では97年に発売が開始された『トゥームレイダー』シリーズの最新作が10月23日に日本でも発売される。実際は去年の発売が何度か延期した上に、A・ジョリー主演の劇場版の興行成績の悪さの当て玉にされたり、とあまり芳しい噂を聞かない。最新作は本当のところどうなのか？

実はかくいう筆者は『トゥームレイダー』をいんちきなしでプレイするのは今回が初めて、という軟弱者なのだが、今回は最後までチート一切なしでプレイした。それというのもこつこつと強化されていくララの経験値も、何往復して何度となく直前セーブをし、残弾に気を配りできるだけ背後から忍び寄り、敵を羽交い締めにして倒そうとした瞬間、目の前にアイテムが転がっていて（羽交い締めとアイテム拾いは同じアクションキー押し）あっさり見つかったりといった、それこそ艱難辛苦を超えてきたのに、いともあっさり手すりを越えてララが真っ逆さまという、意図しないアクションの連発にストレス爆発寸前！ の繰り返しだったからだ。繰り返すが単に下手なのではなく、そこでアクション発動するのかよ?! といった余計なリアリティが、あえてこの自堕落な筆者を前へと進ませたのである。



後半プレイできる男性キャラ、カーチス最難関の呼び声高い蜘蛛女に苦戦中

今回のララ嬢は美しい。ご本人のみならず周囲の風景も、取り囲む環境音も、ロンドン録音のBGMも豪華だ。むやみに銃を撃つのではなく、昨今流行のステルス・モードも多用したし、いざとなれば格闘戦だってできちゃうし、頼もしくて操作しにくい男性キャラだって出てくる。開発期間中に様変わりしたゲーム環境に合わせるのも大変だったろう。だが、あえて言いたい。意味不明に登場し消えてゆく脇役たちと、あっけない結末。そして無慈悲なまでの操作性のもたつき感（コントローラによる相性もあるが）と視点切り替えの応用の不便さは、このゲームを実際の難易度よりも高めている。二丁拳銃も撃たなきゃ、広大な屋外空間でのアクションもない閉塞感が続くこの作品をアクションADVと呼んでいいのだろうか？

関連作品

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

発売：LucasArts
機種：XBOX、PS2、PC

映画ではララ姐さんより早いインディ・ジョーンズの3Dゲーム化。前作から4年を経て発売されたがタコな視点変更など『TR』シリーズの悪いところもきちんと継承した作品。所々でシューティングゲームになるなどアクション度は高め。

※このレビューはPC版を元に執筆されています。国内コンシューマではPS2版（6,980円）が、03年10月23日に発売予定となっています。

湾岸MIDNIGHT CLUB II

交差する道路を縦横無尽に激走する快感

爆裂スピードで街を疾走。破壊、爆破何でもあり。道交法完全無視で暴れまくる“鋼の暴力”に酔えるか？

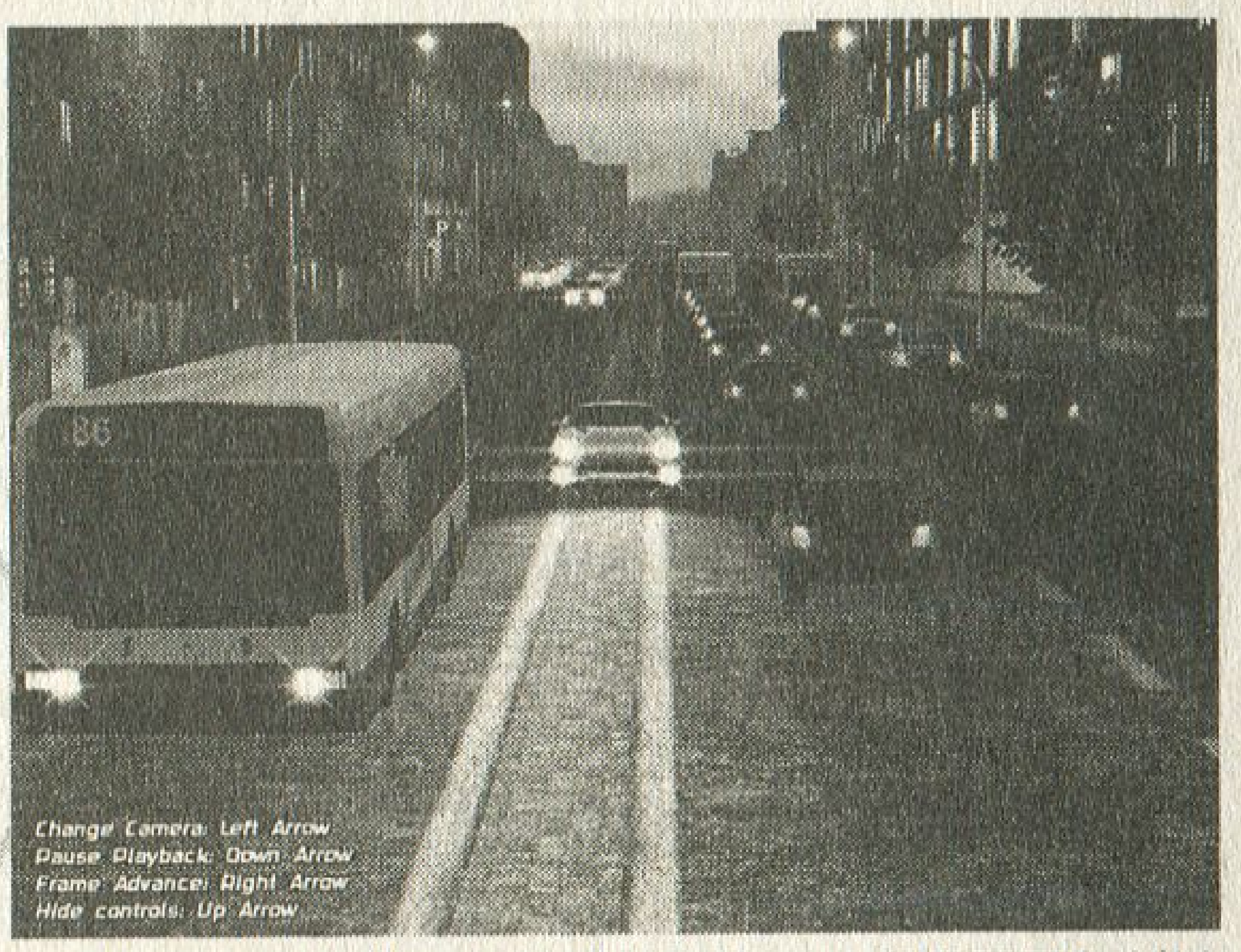
アメリカ人はどうしてこう殺害にこだわるの？

洋ゲー信者信頼のブランド、ロックスター・サンディエゴ発の激走レースゲーム。『Grand Theft Auto』（以下『GTA』）シリーズ同様、題名からして思いっきり勝負なタイトルだが、中身の濃さは折り紙付だ。

プレイヤーは走り屋であり、ロサンゼルス、パリ、日本へと転戦するキャリアモードがメイン。ほかに国とコースを自由選択できるモード、オンラインモード、そして好みのコースを作成できるエディットモードなどが搭載されている。レース自体は街をうろつきお目当ての車を見つけたらパッシング、相手に最後まで付いていけたらレース開始。クリア条件は1位のみと、ややまだるっこしいというかシビアでもある。

本作が通常のレースゲームと最も異なるのは、特定のコースが決まっていないという点だ。チェックポイントはあるのだが、裏道を使おうが、ブースター噴射で川を飛び越そうが、ビルの中を突っ切ろうが、要は勝ちゃいいという、乱暴というか思いっきりのよさが信条なのである。ライセンスは取っていないので、モデリングは元ネタが想像できる程度。最近のゲームとしてはそれほど秀逸なグラフィックではなく、逆にレースゲームを思いっきりアーケードライクにした無茶苦茶さがある。たとえばロックスターの定番「通行人は皆殺し可」というように人をはねる、電柱は引きずり倒す……と走った跡は戦場のようなカオスが香るほどの大暴れが満喫できるあたり、『GTA』シリーズのカーレース濃縮版といった感じだ。

PS2を皮切りにXBOX、PC版が発売されたが、最もお薦めはXBOX版。通信環境、グラフィック共にPS2よりも優れているからだ。PC版もオンライン対戦やグラフィックに関して言えばかなり優秀だが、ゲーム半ばから登場するバイク操作でパッド使用時にウィリーなど体重移動系の操作が一部使えなくなる。また、ロックスターのゲームらしくチートモードも多彩。ロック解除といった実用的なものから、マシンガン乱射モードといった無謀（無用？）なものまで取りそろえております。



一般車両をすり抜ける快感は現実では実現不可なだけにかっこよく決めたい

text by TISSOT
プレイ時間：08時間



ジャンル：レース
メーカー：ロックスターゲームズ
機種：PC（PS2・XBOX）
価格：7,800円（実売）
発売日：03年8月8日

関連作品
ミッドタウン・マッドネス3
発売：マイクロソフト
機種：XBOX

人間を轢き殺せない以外は地下鉄だろうがジャンプショートカット思いのままの、なんとなくキュート（？）な感覚の暴走アクション。
他に何台車をクラッシュ（巻き添え）させられるかを競う『BURNOUT2（Aklaim）』なんてのも。

※このレビューはPC版を元に執筆されています。国内コンシューマ版の販売予定は原稿執筆時に決定しておりません。
値段に関しては、海外からの取り寄せ、海外ソフト取り扱い店の違いなどにより価格が変動します。

風前のともしび？

洋ゲーは本当に売れていないのか!?

海外市場では好調でも、日本市場では鳴かず飛ばず状態の洋ゲーでも、それだけで見限ってしまってよいのだろうか!?

TEXT BY 大塚雄二

市場規模の違いがあるわけで……

『GRAND THEFT AUTO Ⅲ』（以下『GTAⅢ』）が発売されて1週間が過ぎた。（とは言ってもこの原稿を書いているのは8月下旬なのだが……）そろそろ初週の動きが出ているころだと思うが、最初からミリオンを狙うペースで展開しているのだろうか？ それとも20万くらいのスマッシュヒットペース？ または鳴かず飛ばず状態だろうか？ 筆者の考えとしては、多分スマッシュヒットだと読んでいる。『GTAⅢ』がリリースされた意味は確かに大きいが、レーティングも完全整備されておらず、何より名前が先行している感があり、ミリオンの条件ともなった一般人を巻き込む、とまではいかないと考えてしまっていいだろう。

こんな出だしにしてしまうと誤解されそうだが、筆者は別に洋ゲーが嫌いというわけではない。だが現実の問題として、洋ゲーが売れているのか？ を考えた際に、とてもではないが首を縦に振ることはできない。それはスマッシュヒットが駄目と言っているのではない。前述した『GTAⅢ』のように、世界で800万本以上売れているのに、日本では数十万本（あくまで予想）だから、というわけでもない。市場規模はあちらのほうが大きいのだから、売上が何十倍となるのはある意味で当然であり、もともと国ごとの嗜好というものも存在するのだから、日本で数万〜数十万本だからといって、それで駄目なゲームとは言えない。もしこの基準で考えたら、日本で200万本以上を売り上げている『FF』シリーズは、全世界で1000万本以上売れていなければならなくなる。ただ、ある程度の指標を決めなければ、本稿に支障を来たすため、10万本を売れたタイトルの定義とさせていただく。

昨年から今年にかけての洋ゲーの成績は……

前置きが少し長くなってしまったが、ここで77ページにある表を見ていただきたい。これは昨年度から今年にかけて販売されたものから、筆者が独断と偏見で選ばせてもらった洋ゲー10タイトルの暫定販売本数である。正直比べるほどの数字でもないので、語れることはあまりないのだが、この表から何が読み取れるのか説明していこう。

最初に目につくのは、『007』などの映画版権ものがほかより売れているという点だろうか。これはひとえに知っているものなら、買ってみようか、という日本人特有の考えによるもの、ある意味で当然のこととして業界には浸透してしまっている。とはいえ、ここで紹介しているタイトルは、映画が大ヒットしているにもかかわらず、ギリギリで売れている、といえるラインにしか到達していない。

それよりは『マックスペイン』に注目したい。先に述べた『GTAⅢ』を制作しているロックスター・ゲームズ作品であり、こちらもメーカーの特徴が前面に出ている、十分過激なタイトルである（国内タイトルに比べればだが……）。まぁ『GTA』シリーズではないので、これを元にどうこうという

 こともないのだが、（あくまで）健闘したほうだと言えるだろう。

問題があるのは、XBOXの3タイトルである。これに関しては、ソフトというよりもハード、さらに言えば戦略が駄目すぎた。XBOXを生み出したマイクロソフト（以下MS）は、米国に本社を置く大企業である。SCEや任天堂は日本企業だ。通常、他国で商売をする場合、その国のトレンドや好みというのを研究するものである。だが、MSは第一人者気分で、日本市場に足を踏み入れてしまった。どんなに日本市場を意識してきた（前の戦略説明会では具体的ではないものの誤りを認めた）とは言っても、端から見れば、XBOXはすべて米国からの流用というように映り、もともとゲームは日本の文化、と認識してしまっているわれわれには受け入れられなくて当然だったのかもしれない。

最後に『メダル オブ オナー』である。コンシューマでは無名の存在ながら、かなり売れたという評価を得ているが、なぜ売れたのかは、まさに洋ゲーが取り込むべき層、つまり一般人（ミリタリーマニアだが、TVゲームをやらないという点で）を巻き込んだことに勝因があったと言える。

●独断と偏見による洋ゲー国内販売本数

機種	タイトル	販売本数
PS2	『メダル オブ オナー～史上最大の作戦～』	約13万本
	『007ナイトファイア』	約10万本
	『エンター・ザ・マトリックス』	約8万本
	『ロード・オブ・ザ・リング／二つの塔』	約7万本
	『マックスペイン』	約5万本
XBOX	『Halo』	約8万本
	『ヒットマン：サイレントアサシン』	約1万本
	『マズルフラッシュ』	約2万本
GC	『スターウォーズ クローン戦争』	約1万本

※あくまで暫定なので、実際の数字からは若干前後します。

売れるための要因は日本タイトルよりもある!?

全体で見れば当然ながら、各タイトルで見ても、本当に売れていない。単純に数字だけで判断すれば、結論は確実にこれに至る。だが売れるための姿勢と言えばいいのだろうか？　洋ゲー、そして洋ゲーのソフトメーカーからは、エンターテイメントを送り出そうとしている心意気を感じることができる。それは続編を出さないとか、似たようなものを作らないということではない。ユーザーを一番に考えて行動しているという点である。こんなことを書くと、商売なので、なんていうお決まりのセリフを言われそうだが、筆者がこう考える一番の理由としては、海外メーカーのマルチプラットフォーム戦略にある。えっ、日本でもある？いや、日本のマルチプラットフォームは、別のタイトルを使って、すべてのハードに展開するというだけで、海外のように同じタイトルをすべてのハードに展開するというものではない。普通に商売として考えれば、売れないハードで出す必要はない（実際日本のXBOXのラインナップを見れば一目瞭然）。だが、海外メーカーは全ハードで展開を行う。単純かもしれないが、これをハードがないせいでプレイできないユーザーがいないように、と受け取ることはできないだろうか。まぁ、日本のハードが完全な一強皆弱だということにも要因はあるのだが……。

かなり甘々なので、当初編集部から言われた原稿主旨からはずれてしまうのだが、売れていないで終わらすには、やはりあまりに惜しい存在なのだ。日本市場へ取り組む姿勢（これは制作した海外メーカー、販売する日本メーカーということ）、そして何より日本では失われつつある（最初からなかった!?）、ユーザーを第一に考えるその姿勢があれば、そう遠くない未来に、今の売上の2倍、3倍、あるいは10倍くらい売れる日が、受け入れられる日が来るのではないかと筆者は考えている。

「ゲーム批評」にひとこと　今回は正直……読むところがありませんでした。いつも情報量の多さが好きで読んでいたので。（愛媛県　はるかり）

あの『メトロイド』もFPSになったなどと言うと、嫌みに取られるだろうか。最近ではその地位が確立されたと見られている。だが、本当に受け入れられているのか？ その疑問を追及すべく、弊誌読者の方々に、「FPSのゲームをどう思うか?」という率直な質問をぶつけてみた。そこから得られる意見に、今後FPSがどう在るべきか、その一端を垣間見ることができればと考えている。

酔いも気にしない！ プレイする派

・多分、嫌いではないと思います。が、自身がアクションゲームがつらくなっているので、最近はプレイしたいとは思いません。ゲームとしては、ジャンルとして認知されるほどマシンパワーが上がっていることに感慨を覚えます。
（東京都　やまたく）

・『メトロイド（プライム）』しかやってないのですが、売れないのはおもしろくても充分魅力を伝えきれてないように思えます。『メトロイド』はキューブで一番おもしろかったゲームなのに……。
（北海道　ハマけん）

・FPSと表記した後ろにわざわざ（）で説明書きを入れなくてもいいくらい市民権を得て欲しい。
（大阪府　ふな）

・初めてN64の『007』をやったときの衝撃は忘れられない。夜中まで延々と対戦してました。面白いやつはFPSだろうが何だろうが面白い。が、丁寧に作ってないと3D酔いしますな。
（福岡県　泡吉）

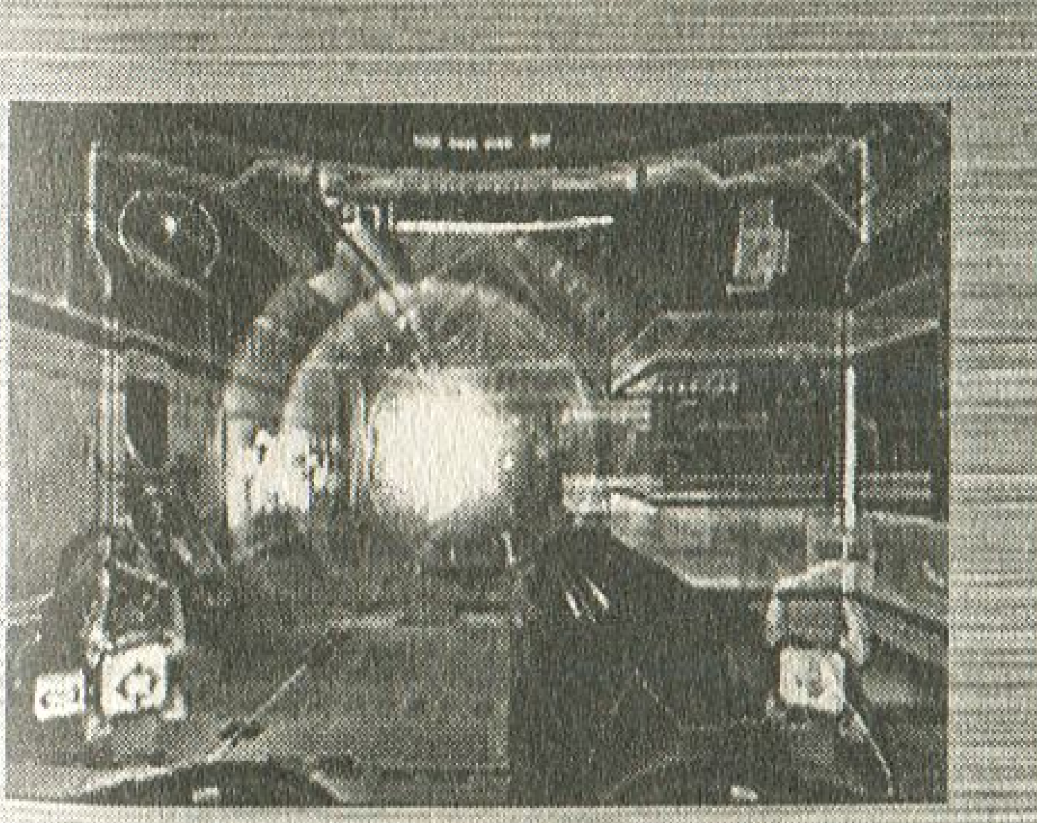
・臨場感があってすきです。
（新潟県　N64団）

・モニタの中の仮想世界を臨場感ばっちりに自由に感じられるのは、ある意味でゲームに求めていた夢のひとつがかなったと個人的に思っているので大好きです。日本市場にもっと多くのタイトルを投入して欲しい。
（山形県　武田晋）

・PCでFPSに触れる機会がなかったならば操作性の悪いだけのシューティングと言った考え方しか持ち合わせなかったでしょうが、PC版『アンリアルトーナメント』をキーボードとマウスでのプレイをしてからはプレイヤーとの一体感と爽快感がたまらないゲームだと思うようになりました。ネット接続でのチーム戦などの協力プレイが楽しいゲームです。
（静岡県　ペタジーニ）

・あまりプレイしないが、一人称視点は大好き！ 酔ってなんぼじゃい！
（大阪府　Tom C.）

日本で
ているのか？



・初めての人は操作に慣れるまでが大変だと思う。
（福井県　ぺんぎん）

・DCの『魔剣X』で初めて3D酔いを経験しました。『Halo』は2時間ぐらい根詰めてると気持ちが悪くなってくる。って、酔いの話ではない!? FPS、いいと思いますよ。
（愛知県　紫紺の星条旗）

・食わず嫌いを解消すべく、『007 ナイトファイア』に挑戦中です。
（静岡県　はる）

・好きです。臨場感が凄いですし。またネットゲームになれば強烈なほど「そこにいる」という感覚が強いのも良いです。（大阪府　te）

・主観的な意見だが、私はこの視点が好みである。高校のころ、最初にファミコンを買ったときにハマッたゲームが『スターラスター』なのだからである。一人称視点の良さは、直接訴えてくるという臨場感につきる。しかし、ゲームにおいて味覚、臭覚、痛覚の伝達は無いため、プレイヤーの状態を分かりにくくする欠点がある。だから、『アーマード・コア』や『バ

ーチャロン』のように自機から後方視点の3Dゲームものが多いと思う。（愛知県　FuJiaXis）

・海外でヒットしたものを持ってくるだけでは、偏見は解けない。日本市場に則した、伝導師となるタイトルが必要。（茨城県　c.g.ponn）

何だか難しそう？ プレイしない派

・いらん！ ワシ的にはいらん!! やらないから。（群馬県　佐藤明敏）

・海外では人気があるようですが、私は馴染めません。昔はやってみようと思ってましたが、決定的についていけないと感じたのはN64の『罪と罰～地球の継承者～』でした。（島根県　なまおろち）

・目が廻る……。（埼玉県　左真紀）

・3Dゲームは好きですけど、足元が見えないのに微妙なジャンプを強いられたりしてイライラするし、しまいには気分が悪くなって長く続けられません。どうしてアメリカ人はこんなのが好きなんだ？（茨城県　鯨夢究部）

浸透レベルをチェック!!

FPSは受け入れられ

販売予定タイトル数が多くなってきていることもあり、一見なじんだように思われるFPS だが、本当のところユーザーはどう思っているのだろうか

TEXT BY 編集部

・FPSって難易度が高いイメージがあります。N64の『ゴールデンアイ007』しか遊んだことないですが、別に「自分が人を撃っている」気分になったことはない。（群馬県　RAZARO）

・シューティングというジャンル自体が苦手なのでパス。（千葉県　ジェットマンながの。）

・主人公が見えない視点のゲームはあまり興味ないです。自分は『バイオ』みたいな奴がいいです。（神奈川県　レオ）

・日本と北米の文化の違いが形になったよーな存在。（倉敷市　うどん）

・海外では大量にFPSのソフトが出ているが、見分けがつかない。格闘ゲームのバブルを思わせる。

設定やストーリーが魅力的なものもあるが、日本人には合わない。（神奈川県　それん）

・嫌い。自慰ゲームとしても銃殺ゲームはひどすぎる。特に問題なのが「銃を撃つ」という行為に重みがないということだ。銃撃によって失われる命の価値観が低すぎ。（京都府　SP-K-TAM）

・『キングスフィールド』ぐらいしかやったことがないので詳しいことはわかりませんが（シューティングじゃないっスね）、私にとっては難しくて余り手が出ない。臨場感はとてもあると思いますが、あと、酔いそう。（大阪府　かどまじんDK）

・不自由な視点から来る閉塞感とコントロールできないブレ（揺れ）から来る酔いはいかんともしがたいので、嫌いです。（東京都　非織剣太郎）

・何故か難しそうに思えて、手が出ません。（岡山県　RYO）

・嫌いじゃないですが、頭の動きと連動したHMDが欲しいと思ってしまいます。自由にならない視覚が魅力と言われたこともありますが……。（埼玉県　肘郎）

結果は、（予想通り）ほぼ真っ二つに別れた。もしFPSを受け入れさせようと考えるならば、条件としては「酔う」を慣らせ、「難しい」を克服させることが第一だろう。だがそうは言っても、これはFPSが入ってきた時から言われていたことで、海外の、しかもPCから発展したジャンルなだけにそれも難しい。道があるとすれば、日本人開発者による、日本人にあったFPSを制作することだとも考えるのだが、3D酔いが極端に激しい日本人ゲーマー。子どものうちから、このジャンルに触れていく（英才教育？）しか道はないのかもしれない。（編集部）

大アメリカゲーム紀行

米国一のゲームサイトの管理人が明かす「人を呼ぶ秘訣」

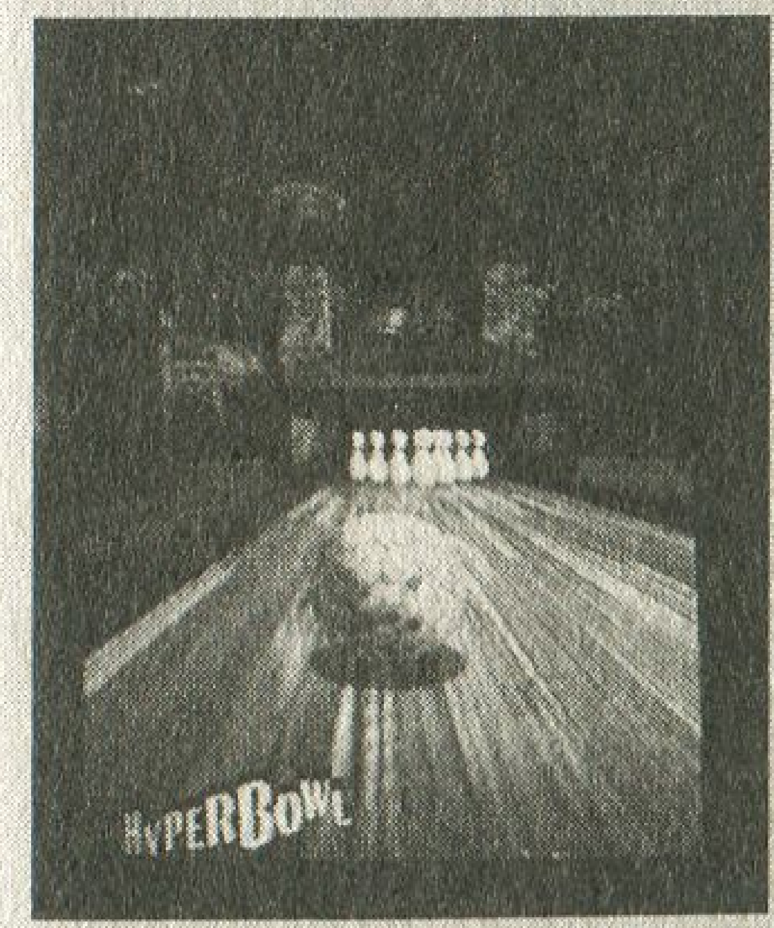
洋ゲーといえばアメリカ！　アメリカのゲームのメッカといえば、XBOXのMS、GCの任天堂が目と鼻の先にあるシアトル。ということで行ってきました！　一触即発の緊迫感とド派手なアメリカンドリームを一挙にリポート！

TEXT BY ANDY CHEN

すげぇ！ 米国版SEGAワールドGAME WORKS

90年代初頭、日本が喫茶的なゲーセンから総合アミューズメントエリアとしての大規模化を図った時、アメリカでも同様の試みがなされました。それがSEGA、アメリカと天下のスティーブン・スピルバーグ率いるドリームワークスが新しい遊びの空間として世に送り出した、GAME WORKSです。後にドリームワークスの事業統合から、ユニバーサルの手に渡りますが、アメリカンな雰囲気はいまだ健在。ここシアトル店も、全体の雰囲気は「遊べるものなら遊んでみろ！」という挑戦的なギラつきを感じます。日本のゲーセンにある、ファミリー層にも積極的に門を広げよう、という謙虚な雰囲気は微塵も感じられません。

特に人気があったのは、SEGAの『STAR WARS RACER』。ちなみに同社の『STAR WARS アーケード』もいまだに設置されています。さすが、STAR WARS発祥の国。日本でいえば、多くのアーケードで『連邦VSジオン』が、いまだに稼働しているのとほぼ同じ状況なのでしょう。とはいえ、体感センサーを利用して、実際に体を動かして戦う対戦型ゲームや、頭にヘッドギアを取りつけ、360度視点を確保し、ゲーム世界に浸らせるには微妙なずれを感じました。「バーチャル・リアリティ」は、いまだ米国では健在、といったところでしょうか。中でもぶっちぎりにオリジナルなのが『ハイパーボウル』。本物のボウリング用ボールをコントローラにして、その進行をコントロールしつつ、森や砂漠などでボウリングをしよう、というこのゲーム。アメリカの豪快さ（大ざっぱさ）を素で表現している、と言っても過言ではないでしょう。ちなみに小生が泊まった所には、ニンテンドウの『レーダースコープ』のテーブル型筐体がありました。このゲームの余剰基板がきっかけで『ドンキーコング』が誕生したという、いわくつきのゲーム。1プレイしましたが、まさか天下のニンテンドウが、『インベーダー』と『ギャラクシアン』を足して2で割ったようなゲームを作っていたのか、と思うと、感慨深いものがあります。



操縦するのはボウルそのもの『ハイパーボール』


ニンテンドウ幻のSTG
これが「ドンキーコング」に化けるとは？！

ゲームのサイトでつかんだアメリカンドリーム

シアトルには、某大手ソフトメーカーの本拠地があり、優秀な頭脳がスピンアウトしていくようです。『Half-Life』の開発者で、Valveの創業者、ゲーブ・ノエル氏や、某大手ソフトメーカーを退社後に、ゲームの裏技や、改造コードのコミュニティサイト、

「CHEATCODES.COM」の運営を行っているスティーブ・ジェンキン氏もそのひとり。同サイトの充実さは世界的に定評があります。というわけで、今回突撃リポートを敢行しちゃいました！

アンディ（以下A）：スティーブ、まず君が運営しているサイトのことを説明してくれないか？

スティーブ（以下S）：うん。今は裏技サイトの、「CHEATCODES.COM」を運営しているんだ。

A：今というと？

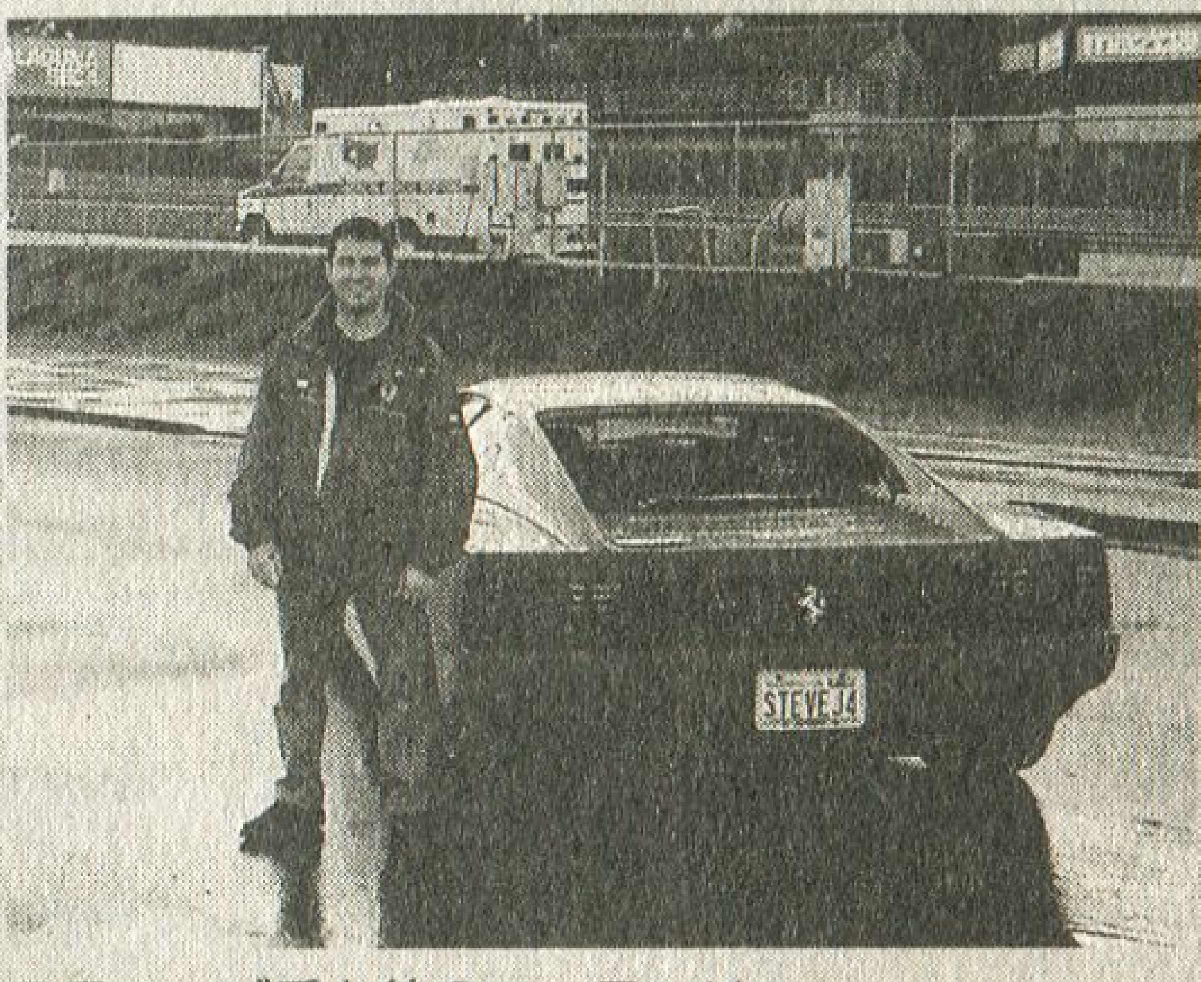
S：ああ、僕は昔「WINDOWS95.COM」を大学時代にアパートで立ち上げたんだ。その時は月に400万人はアクセスしてたな。

A：「CHEATCODES.COM」も400万人くらいなの？

S：う〜ん。その半分ぐらい。登録ユーザーは今までに53万3千人までカウントしてるんだ。

A：ところで、アクセスが多いゲームはどんなのがあるの？

S：1番は『HALO』かな。その次あたりが、『TONY HAW'S PRO SKATER』、三番目が『ポケモン』で、その次が『グランツーリスモ3』（以下『GT3』）だね。僕個人としては、『GT3』がベストなんだけど。


スティーブ氏と彼のフェラーリ
満面の笑顔だ（ちょっとくやしい）

A：レースゲームですよね？

S：うん。よくできてる。自分も本物のフェラーリを4台持ってるけど、エンジンの挙動や細かい音響効果まで、そっくりだよ。製造年代による微妙な違いも再現されてるんだ。ほんとにすごいよ。

A：（さら〜りとフェラーリ4台持ってると、嫌みっぽくなく言えるあんたのほうがすげえ）……ほほお〜と、ところで、どこでそんなお金を（低頭を超えて卑屈に）？

S：売却したのさ！ 自分が運営していたサイトをね。あの時は、ITバブル絶頂期の99年だから、ラッキーだったよ。ちょっと早く売りすぎちゃったかなとは思ってたんだけどね！

A：サイトがそんなふうに人気になる理由は何なんですか？

S：実は簡単な方程式に従うだけなんだ。まず、誰でも覚えやすい名前を早めに登録すること。「CHEATCODES.COM」ってわかりやすいだろ？ このサイト名は、運営を開始する何年も前に登録したんだよ。あとは、本当にファンが必要としている情報だけを集中して、徹底的に入れておくこと。「CHEATCODES.COM」を名乗るからには、秘密コードを欲している人が集まるよね。だから、サイトのコードに関する情報が希薄だと、リピーターは見込まれなくなる。最低限の情報に関しては潤沢にしておくのさ。最近は「アクション・リプレイ」と提携して情報交換をしているんだ。こちらは彼らの情報が欲しくて、彼らは僕らの集客力に魅力を感じてるからね。それから、常にアップデートできる仕組みを作ること。僕のサイトはコンテンツの80%が、ボランティアや、ファンのコミュニティからの投稿で成り立っているんだ。優れた情報を提供した人同士、競争させたりしてね。もともと彼らは競争好きだろう？ ゲームって最初からそうだし。

A：じゃあ、なんでコードなんか探すんでしょうね？

S：それもアメリカンゲーマーにとってはチャレンジなんだよ。開発者が作り上げたプログラムの秘密を探ったり、ハックしたりするのはスリルがあるんだ。ま、僕みたいなライトゲーマーで、ゲームを完全にクリアせずにコードを使う、っていう人もいるけどね。

などと話しながら2時間にわたるインタビューは幕を閉じました。しかし、ライトゲーマーすらコードを使って、自分の目的を達成するとは……さすが独立心旺盛なアメリカ人。米国のゲーム産業の活況は決してバブルではない、という一面を感じた旅でした。でも、フェラーリの持ち主すらうならせる『GT3』はすげえ！（嘆息）

第2特集総論

洋ゲーは日本市場へのカンフル剤となるのか!?

日本から提供できないのであれば、海外から新しいものを提供してもらえばいい
至極簡単であり、お互いにとって必ずプラスになるはずだ

停滞を受け入れている日本ゲーム 新しいものにあふれた洋ゲー

近年言われている言葉にこんなものがある。「ハードの供給時期が落ち着き、今後はソフトが豊富になり出す時期だ」というものだ。だが、売れているのはどれもシリーズ、またはキャラクター版権ものばかり。そこに目新しさは見当たらない。売れた目安に、ミリオンと考えるのは、もう時代錯誤かもしれないが、03年度9月現在で100万本売っているのは、『ワールドサッカーウイニングイレブン7』のみである。

そんな食傷気味の日本市場に、洋ゲーの効果は大いに期待できるのではないだろうか。

現在の状態は、当て馬状態だ。酷い言い方かもしれないが、購入しているのが同じものに飽き飽きした日本ユーザー、主にコアユーザーというのが現実なのだから、これで間違いない。

この問題に対して、本文中ではあまり強く強調してはいないが、カプコンの中里氏は、ゲームをやらない方を対象にしていきたい、ということを再三強調していた。それは今までのユーザーはいらないという意味ではなく、日本ゲーム特有のアニメ絵、ファンタジーという分野で勝負していくのではなく、洋ゲーに多数見られる映画に参加しているかのようなタイトル、またはリアルスポーツ系タイトルで勝負していく、ということなのだと解釈した。

これには素直に共感できる。日本ゲームはもう駄目だというわけではないが、日本にはゲーム文化を築き、成長させてきたというおごりがあるように感じるのだ。それにより停滞していると言ってもいい。そして、この状況にユーザーもなれてしまい、新しいものを望んでいるという一方で、分からない、リスキーなものへは興味を示さないようになってしまっているのではないだろうか。メーカー側も、実はそれを敏感に感じとっており、あまり新しいものを提供しようという気概がないように感じる。

だからこその洋ゲーなのだ。何が言いたいかというと、今の日本市場の実情では常に新しいものを作り続けるのは難しい。だが未開拓な、新しさにあふれた洋ゲーを日本市場に紹介していくことで、常に日本ユーザーにとっての新しいものを提供し続けることができる、ということである。

助けを借りる、というのも変な話だが、常に新しいものを日本市場に提供してくれることにより、日本のゲーム文化に一石を投じてくれる存在になってくれればと思う。

（編集部）



古の昔、私が学生の時分であります(古の昔って私は幾つなのだ)
フランク・フラゼッタやボリス・ヴァレエホなどの海外ファンタジー絵師を
崇めておった我が目の前に、それら世界を電脳と点描にて描いた
「戦斧」いわゆる「ゴールデンアックス」は世に出ました。
ファンタジー特有の半裸キャラである
このティリス嬢には、それはもう
様々な劣情を催した物です。

異形の力。
亀の背や
巨大鳥上に
広がる舞台。
男子たるもの
その時点で
愚息も昇天ですが
更に活躍するは
見た事も無い
しましまの動物に跨がる
半裸の姉さんであります。
素晴らしきかな戦斧。
職人の手による点描も
実に美しく、緻密でありまして
このティリス嬢の臀部表現などは
私に電脳点描の道に進ませるに十分でありました。

それにつけても
セガ・エイジス版の出来が
気になる今日この頃であります。
駄目な物だった場合ティリス姉さんに
地獄の業火をば召還して貰い
セガを焼いて欲しい所存であります。

Tomoharu Saito Presents

ゲーム淑女録

ティリス(ゴールデンアックス)

ジACT メセガ
機PS2 ¥2,500円 発03.9.25

「白書」を読む

Written By 里内武志



TVゲーム業界には、社団法人コンピュータエンターテインメント協会から発行されている公式データ分析集、「CESAゲーム白書」がある。また、それとは別にTVゲームを含めた広義の意味での余暇産業全体を展望している書がある。財団法人社会経済生産性本部より発行されている「レジャー白書」がそれである。両書の中に、今日のTVゲーム業界を読み解く鍵があるのでは？と意気込みタップリに（夏休み読書感想文のように）挑んだレポートをお届けする。

「白書」を読む①

「2003CESAゲーム白書」を読む

本書はTVゲーム業界を中心としたソフト・ハードメーカー、および関連スクール、関連出版社などの多数の企業が加盟をしているとともに、国内最大TVゲーム関連イベント「東京ゲームショウ」の中心的な開催団体でもある社団法人コンピュータエンターテインメント協会（以下CESA）が年に1回発行している〝テレビゲーム業界〟の産業レポートとも言えるものです。その内容は国内外の業界の動向、ゲームユーザーの嗜好、一般の方々のTVゲームに対する考え方、韓国市場の現状、業界関係者の方々からのメッセージなど、実にさまざまな情報が盛り込まれていますが、その中でも、特に目についたものを取り上げさせていただきました。

国内市場と海外市場

97年をピークに国内市場が縮小傾向にあるという〝流れ〟が歯止めされなかったようで、昨年はPS2に代表されるハードウェアの出荷に一段落ついたこともあり、ハード、ソフトの総出荷額が前年を20％も下回る結果となってしまいました。おまけにハード、ソフトともに国内、海外での販売が前年を下回ることになり、繁栄をうたわれ続けてきたTVゲーム業界も曲がり角に来たようです。

また、統計数字というのは眺めれば眺めるほどに意外な側面を現すものです。その中でも顕著に思われたものは、国内・海外のソフト市場規模の差異という点です。

昨年の国内メーカーの内外に向けてのソフトの総出荷本数＝4400万本（内＝3100万本、外＝1300万本）となっているのですが、北米市場でのソフトの総出荷本数は6700万本ということですので、日本のメーカーが輸出したソフトの、実に5倍以上のソフトが海外メーカー（ほとんどは米国？）から出荷されている状況になります。つまりは、これまでソフトもハードも日本のものが海外を席巻していると想像し、「ゲームは日本のお家芸」的に考えられていたものが覆り、現実の海外プレイヤーは自国製のソフトを楽しんでいる、換言すれば、日本製品のシェアが減少しつつある、ということです。それは単に海外メーカーが力をつけてきた、というだけではなく、確実に言えることは、ソフトの開発費が高騰する

中、内外でソフトを販売することにより経費の回収を進めてきた、これまでの国内メーカーの方程式が成り立たなくなる、ということではないでしょうか？

もっとも一ゲームプレイヤーにとっては業界の規模・動向はもちろん、国内・海外のメーカー問わずに、面白いソフトが発売されれば問題ないのでしょうが……。

韓国市場の事情

韓国に限らず、東南アジアのゲーム市場はPCが先行しているため、また違法なコピー問題が未解決なために、コンシューマハードは入りづらいと言われていました。



前半部分のレポートに使用した「CESAゲーム白書2003」。業界に興味のある方は、値段相応の価値があるので、ぜひ。

しかしながら本書のデータによれば、ここ数年、徐々にではありますがコンシューマハードのシェアが拡大しつつあることが読み取れます（とはいえやっと12％!?）。

そんな韓国市場で最も特徴的なものは、やはり〝インターネットカフェ〟でしょう。韓国では〝PC房〟と呼ばれていますが、その数は首都ソウルだけでも何千軒だと言います。それだけで韓国ゲーム市場に占める売上比率が43％強というのは驚異的な数字です（ゲームセンターの売上シェアが20％というのも驚きですが）。

とはいえ、ネットカフェ、ゲームセンターという、いわゆる営業店での売上が韓国のゲーム市場の60％以上を占めるという実情には、これまでメディアを通じて入手してきた同国の情報に、〝？〟を感じてしまうのも事実です。

というのも、最近では「日本は料金面で世界最低のブロードバンド普及国」となりましたが、その称号はこれまで、韓国のBB環境に与えられていたものでした。韓国は日本に追いつけ追い越せとばかりに、多くの産業が著しい発展を遂げました。家電・PCの分野も例外ではなく、多くの韓国製PCが日本、世界に普及しています。

話は変わりますが、韓国のTVゲーム市場のシェア3番手は〝オンラインゲーム〟です。〝PCゲーム〟は5番手であり、いわゆる個人のPC環境でのシェアは、ようやく18％といったところなのです。（ちなみに4番手はACゲームの11％で、先の数字と合わせると営業店のシェアは75％!?）

5年も前ではないと記憶していますが、韓国が世界最高のブロードバンド国家と言われていた頃、同国に敷設されているインターネットのインフラ・環境に比べて、日本は10年以上遅れていると言われていました。しかしながら、本データを読む限りにおいては、韓国の〝家庭の事情〟というものがほとんど理解できません。

まさか韓国では「インターネットは〝店〟でするもの」ということでもないと思いますが……。

開発費が半減？

昨年同様に、一番気になったのは、「開発費」の数値でした。

回答が寄せられたメーカーの平均数値ということですが、PS2の開発費が昨年の「1億2300万円」から「5900万円」に半減していました。これは開発費が半減したということでしょうか？　それとも答えにくい質問なので不安定な回答が多かったのでしょうか？（昨年は『鬼武者』などの大作が、別掲されていた記憶があります）いずれにしても、世間で言われるような開発費「1億円」というのは、別格ということなのでしょう。

昨年同様、謎の多い数字であることは間違いありません。

去りゆく偉大な功労誌

冒頭には関係者の方々からのメッセージが寄せられていました。

個人的な忙しさにかまけていたせいかもしれませんが、「マイコ

ンBASICマガジン」（愛称「ベーマガ」）が休刊になっていたことを知りました。20年前の創刊当時から今日までの苦労話が掲載されていましたが、このような方々のご苦労があってこそ、今日の市場の繁栄があることをシミジミ痛感させられる名文です。個人的にも存じ上げていた方々もいらっしゃいますが、これまでの偉大な業績に敬意を表し、本誌を読み終えました。

「白書」を読む②

「2003レジャー白書」を読む

本書はもともと財団法人自由時間デザイン協会（旧：余暇開発センター）が25年ほど前から発行してきた統計書で、レジャーという〝やわらかそうな〟ものを、白書という〝かたい〟もので包み、まとめたものです。

それを今年からは、社会経済生産性本部という、これまた恐ろしく堅そうな財団があとを継いで、発行を続けていくそうですが、書店に並ぶさまざまな書籍を眺めているうちに、日頃私たちが日常的に接しているテレビゲームが世の中ではどのようなイメージでとらえられているのか、といった「CESAゲーム白書」とは違った観点から本書を読むことにしました。

では本題の「レジャー白書」の話に移ります。〝レジャー〟という言葉の定義として、なんとなく〝遊び〟とかそれこそ〝余暇〟といったイメージを持っていましたが、本書ではそれを「自由時間に求めるもの」という意味で規定しています。つまり〝レジャー〟とは「本来の社会生活、経済活動をする上での必要最低限の活動の中には含まれない行動や投資」といったものになるわけです。

しかしながら、本書の内容の優れた部分は、その「本来の社会生活・経済活動」において〝埒外〟とも言えるレジャー、余暇を「戦後50年間に渡って人間性の尊重にもとづく生産性運動の展開の結果、製造業を中心とした高い生産性とものがあふれる豊かな社会の実現」は果たしたものの、「国民生活の〝質〟という点」では欧米諸国と比べるまでもなく、まだまだわが国の国民は十分な満足を得ることができないでいることに憂慮（ここは筆者の推察です）し、「国民生活の〝質〟を高めながら生産性の向上を図る」という点から編集、構成されていることにあります。

つまり、従来からやゆ的に言われている〝ハタラキ蜂〟である日本人が〝自由時間に求める〟の傾向（もの）と内容（質）を統計的な視野で見続けることで、本当の意味での国民生活の〝質の向上〟を目指していこう、というための統計資料なのです。

また、本書に規定される〝レジャー〟には、旅行・ドライブといった行楽的なもの、ゴルフ・テニスなどのスポーツや観劇などの趣味、娯楽的なものまで、取扱い分野の幅が広いことに驚きます。

その中でもわれわれには〝？〟と思えるものに、「宝くじの購入」と「携帯電話でのやりとり」がありました。どちらもこの数年での伸長が顕著な分野ということだそうですが、「おしゃべり」や「宝くじ」はレジャーなのでしょうか？ いささか……。

同じように近年、東京都知事による合法的な導入が目指されている「カジノ」に関連してギャンブル型レジャーというものも大きく取り上げられています。

中央競馬、地方競馬、競輪、競艇、オートレース、パチンコ、宝くじの7分野を代表的な〝ギャンブル型レジャー〟と本書では位置づけていますが、金額面での市場規模は36兆円ということで、わが国の全余暇市場＝83兆円弱の、実に43％強を占めているとのことです（この数字は昨年度のもの）。

7分野で36兆円とはいっても、パチンコだけで30兆円近い金額を占めていることもあり、他の6分野はかすんでしまうようなものなのですが、全体的に見てどれほどスゴイかというと、全米におけるカジノでの賭け金の総額にほぼ匹敵

する規模だそうです。その点では、日本はとっくに〝カジノ解禁〟になっていると言えなくもなく、ある意味では〝世界一のギャンブル大国〟なのかもしれません。

業界誌では書けない記述

それ以外にもレジャーに対するわれわれの意識、傾向のようなものが著されている本書ですが、ではTVゲームはどのような場所に位置づけられているのか、といった意識で読み進めいていくと……。

TVゲームは男性の参加が多い「娯楽部門」に記されています。同部門の代表的なところでは「外食」、「カラオケ」、「宝くじ」などが入っており、ギャンブルなども含め、比較的身近なテーマがまとめられています。



後半部分のレポートに使用した「レジャー産業白書2003」。かなり値段が張るが、ゲーム業界を多角的に見ていきたいという方にはおすすめする。

「参加人口」というテーマでみれば国内総人口の65%近い数値を占める「外食」、40%弱の「宝くじ」、「カラオケ」などには及ばないものの、25%の参加を有しており、確固たる地位をキープしています。女性の参加傾向が増大しているというデータも「CESAゲーム白書」と合致しており、この部門では珍しいことのようです。

また、本書はレジャーというテーマを前述のような人々の〝余暇活動の推移〟と〝関連企業の経営動向・市場推移〟の両面からとらえており、幅広いレジャー産業についても各部門・各業種に分けて、的確な分析を試みています。

その中でのゲーム関連産業については、

■**前年対比マイナス13・5%**
■**需要の一巡から落ち込み大**
■**ミリオンセラーも減少**
■**収益性の低下**

といった新聞などでよく見かける表現レベルでの内容の分析でしたが、中には「ハードの高性能化により映像表現能力は高まったが、逆にシンプルで分りやすく短時間で楽しめるソフトの人気が～」などといった、（わかっているけれども）業界関連媒体では書くことができない記述やPSXに関して言及する部分も見られ、興味深いものではありました。

それでも〝締め〟にあたる部分では「ブロードバンドの普及で、オンラインゲームに対する期待感は一層強まっており、ソフトは続々登場している～」といった内容で、期待、現実、市場予測……の困難さが現れており、〝観測〟の難しさが感じられました。

失われ続ける「ゆとり感」

15年ほど前から日本人の総実労働時間そのものは減少傾向が続いており、近年は不況の影響を受けて減速しつつあるものの、全体的にはまだ減少基調にあるそうです。いわゆる〝時短〟は確実に進んでいるようなのですが、その流れに反する形で年次有給休暇の取得率はここ何年も減少しており、それに合わせるように多くの人々の「余暇時間」、「余暇支出」は大幅に減ってきているのだそうです。

これはそのまま〝レジャー〟という感覚に最も必要な「ゆとり感」を奪い取られている、われわれの姿に違いないのでしょう。

人々の意識も大きく変わろうとしているようには見えますが、やはりわれわれは〝ハタラキ蜂〟なのかもしれません。

＊

2誌を読み進めてきて気がついたことがあります。

それはTVゲームへの参加人口（1年間にTVゲームをプレイした人数）が、「CESAゲーム白書」では2360万人、「レジャー白書」では3090万人となっていることです。「参加人口」は、基本的な数値だと思うのですが!?

それにしても「CESAゲーム白書」表紙が虎の表紙って、阪神タイガース人気と何か関係があるのでしょうか。

衰退の一役を担っている!?

悪循環を生むSNK格闘ゲーム

Text By Alexander服部

『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』を通して見えてきた、SNK格闘ゲームの問題点とは何か!?

この夏、期待の新作だったが……

今回新しくアーケードに登場したこのゲーム。すでにプレイされた方も多いだろう。以前カプコンが主導権を握って発売された『CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001』(以下『MILLIONAIRE』)のSNK主導作品だ。SNKとカプコンキャラ、格闘ゲームファンにとっては夢の競演が楽しめるということもあって、これまでのシリーズ(カプコン主導)ではなかなかの人気作品となっていた。だが、今回の作品(SNK主導)はお世辞にも良いインカムを残しているとは思えない。登場から1ヵ月もしていないにもかかわらず、SNK格闘の最新作とは思えない程度にしかプレイしている人間を見ることができない。1人用ではポツポツ遊んでいるものの、対戦はめっきりと見かけない。当たり前の話だ。登場から数週間で「クソゲー」の烙印を押される程度のゲームなのだから。

いまだプレイしていない方に説明すると、『THE KING OF FIGHTERS』(以下『KOF』)シリーズそのものということだ。まったくもって新しさは見られない。ただ単に『KOF』にゲストが来てチームプレイではなくなった程度のソフトだ。これで世間の注目を浴びてはいるものの、結局『KOF』シリーズの悪い部分を見事に受け継いでしまっている。『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』(以下『SVC』)をプレイして感じたバランスの悪さとSNKキャラのみが際立つ強さを語っただけでページが埋まってしまうので、ここでは『SVC』に受け継がれている『KOF』シリーズの悪しき部分を公の場にさらしてみたい。

CG・プログラムは使い回し?

この『KOF』シリーズ、進化しているのは毎回のシステムの変更以外にまったくない。グラフィックは『94』時代からそれほど変化しておらず、当たり判定なども作り込んでいるとはお世辞にも言えない。そろそろ10年を迎える名物シリーズであるにもかかわらず。ゲームの本質はグラフィックではないと言い訳をすることも可能だが、さすがに94年(『スーパーストリートファイター』の時代)から大きく変化していないシリーズはほかには存在していないだろう。

毎回システムを少し改良して、キャラクターを増やし、技やコンボを増やしてきただけにすぎない。『SVC』もこのシリーズとしか説明できない出来なので同様だ。チームバトルができないことを考えるとゲームセンターで相手にされないことは当然かもしれない。特に『MILLIONAIRE』が新しいシステム、グラフィックなどをしっかりと用意してきているだけに、評価は非常に低いと言わざるを得ない。カプコン主導のときはバージョン2から実際に面白くしてきた経緯があるので、今回のSNK主導バージョンでも変化はあるのかもしれないが、SNKの開発がそこまでしっかりと作り込んでくるとは、過去の『KOF』を見ている限りまったくもって信じるこ

とができない。

『KOF』シリーズの悪癖

かなり酷評しているが、『KOF』シリーズが今まで生き残ってきたのは事実だ。市場の原理を考えると需要があるから生き残ったと考える必要がある。

「なぜ淘汰されなかったのか？」

これが課題であり命題だ。このシリーズはゲームセンター内では、それなりのインカムを集めている。それを否定はしない。ここから先はゲーム業界に長く携わってきた人間の本音で書いていこう。

『KOF』シリーズの支持者は世間で言うところのコアユーザーだ。それも、このシリーズの最大の応援団はとどのつまりコミケなどに足を運ぶような、キャラクターを重視するタイプのコアユーザーである。悪い言い方だが彼らは好きなキャラがいればOKで、ゲーム内容をたたかない傾向がある。コミケと言っても、彼らがどれだけ力を持っているのか読者にはわからないかもしれないので、コミケそのものの情報としては、「イベントとしてはおそらく日本でも最大クラス」というものだと認識してもらいたい。そこで評判になれば一部の人間に対して最高の宣伝効果になるし、一定の金額を稼げることは容易に想像できる。だからこそ開発力や企画力に注力することもせずに、バージョンアップでコスプレ向けのキャラクターを増やし、ゲームそのものを見つめ直すよりも派手で楽しく思える連続技などを増やすことのみに終始してきたのではないだろうか。

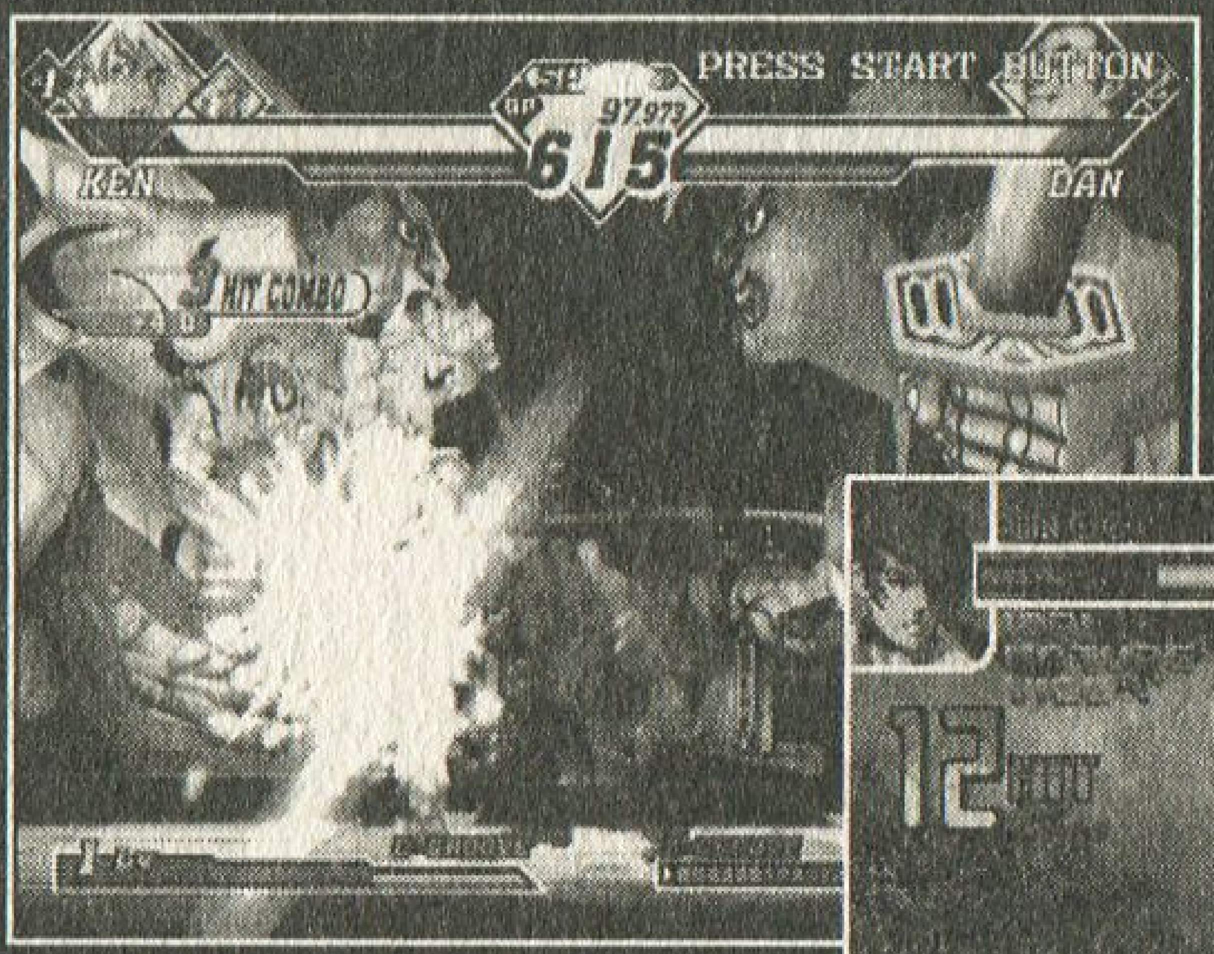
メーカーとしては、たとえ一般人が引いてもコアユーザーに媚びていれば売上は上がる。この程度の媚び方で遊んでいる人たちは本当に満足しているのだろうか？　そこに好きなキャラがいるだけで信者のようにお賽銭を投げ込む行為は楽しいのか？　シリーズを作り続けるメーカーは多数存在するが、ここまで露骨に儲け主義なメーカーは珍しい。特定顧客を相手にし、同じ事をやることでユーザーを安心させ、手堅く稼ぐ。クリエイティビティのかけらもない方針だ。そりゃ新規で遊んでみようと思う人間はほとんどいないこともうなずける。

今のゲーム業界を象徴するゲーム？

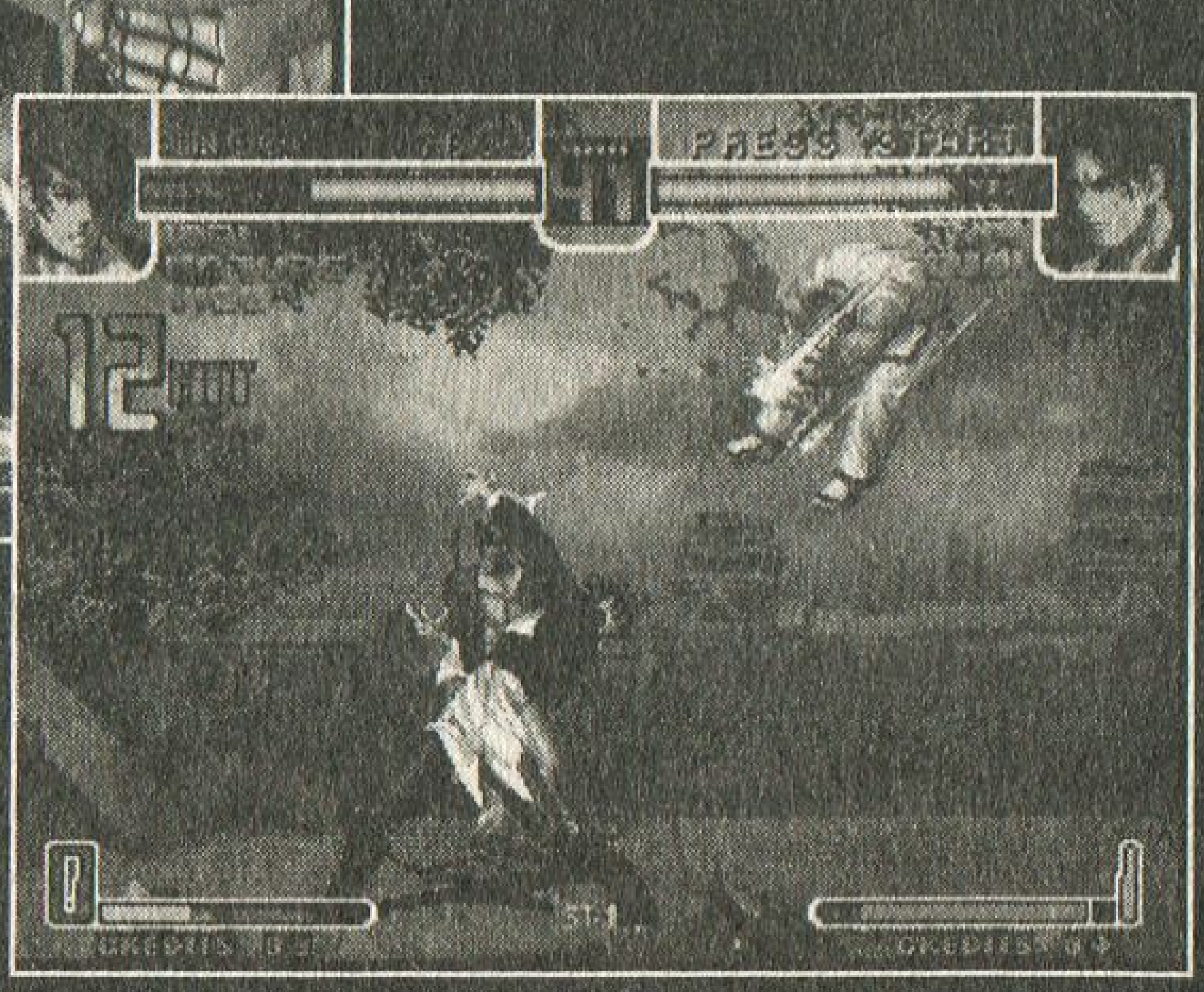
このようにメーカーの開発姿勢には本当に疑いを持たざるを得ない。非買運動ならぬプレイしない運動などを自主的に行っているゲーム関係者もいる。売れなければ真剣にならざるを得ないはずだ。

今のゲームセンターでは完全な新作はほとんど存在しない。これは『SVC』の方法論を見て新作を出すリスクを回避している結果とも取れる。キャラさえ確立できていれば問題がない市場を目にしてしまっている以上は他社もわざわざ新作を作る必要はないと考えるし、そのほうが開発費用も安く済む。結果としてアーケードで画期的なコンテンツが出てこなくなってしまう。このような悪循環をどこかで断ち切らなければならない。

その警鐘としてあえて厳しい言葉を残そう。新規顧客も増えない市場を作り上げ、創造性もまったくもって発揮しない。そんな業界に未来はない。そしてその駄目な業界の礎となっているのが、このシリーズではないだろうか。



SNK格闘ゲームの要素をカプコンがうまく消化している『MILLIONAIRE』。ゲーム全体のボリューム感もなかなか



会社名は変わっても、ほぼ同じCG&プログラムで作られてきた『KOF』。潔く割り切っているとも言えるが……

祝・五十便目!!

悪趣味ゲーム紀行

第五十便

がっぷ獅子丸

この先の見えない不景気の原因の大きいところは少子化と実感する今日この頃。年齢が下に行くほど人口が減っている日本に比べ、人口が上から下まで横ばいの米国がゲーム業界の中心になっている現状もさもありなん。こりゃ何とかせなと獅子丸の周りでは目下プチベビーブームです。しかしドコドコ産まれてくるのは**やっぱし女のコ**。人間の染色体はYのほうがXに比べ構造的に脆弱で、XYを持つ男の子の素が長期的な電磁波や放射線にあたると減ってしまうという説があります。よってPCの前にいる働き者ほど女児率が高く、男の子なんぞできたパパは、この業界的には**怠け者の証拠**。それはそれとして今回紹介するのは、日韓異文化コミュニケーションエロゲー『青い涙』です。このゲーム、実はシナリオとグラフィックが韓国人クリエイターで、ひょっとして韓国初の本格コリアンエロゲー？　嫌みのないグラフィックでシステムも洗練されており、村上社長的に上の中ぐらいの癒やし系アドベンチャーで、コリアンゲーといえば『Tomak』**しか思いつかない**チョッパリもうわっぺらを甘噛みしているうちは日本のエロゲーと遜色ありません。ちなみに「**和姦って日本人同士のセックスのコトでしょ？**」とマジ顔で聞いてきた熟年コンポーザー様がおりましたが儒教の国、韓国では**親や先祖を第一に考え同胞を大切にするという非常に素晴らしい思想が根付いて**おります。ゲームの世界に浸っていると程なく作品全体に流れる儒教文化のイデオロギーが、眩暈にも似た軽いカルチャーギャップに浸れます。お話は3部構成に分かれており、最初は謎の街「**夢幻**」にて主人公の勇介君がお母さんだかお姉さんだかよくわからない藤原マナちゃんと長いこと一緒に住んでいるところから始まりますが、登場する人間の感性やコミュニケーションに独特の味があります。**朝からチーズフォンデュ**という食生活はいいとして、女の子も「**ふんだ、勇介君の言葉鬼**」と、ハングル直訳な台詞を使い、道端の母娘を見ちゃぁ「**あの娘、母親にそっくりだったな。ご主人はさぞや大変だろうな、あれだけ可愛い娘と妻がいるならそりゃもう死にたくないじゃないか。俺なら不老不死の薬を探しに旅立つかも。永遠というもの……安い宝石みたいなものかも知れない。人生は短い。だからこそ黄金のように大切なものだ**」と老人のようなコメントを吐く勇介君。更に「何も疑うことはないです。この幸せはみんなあなたのために存在するものですから……」と勇介君のために存在する女マナ……。ペット屋じゃ「**好きだと思う事と、育ててゆく事。その二つの感情は、一緒にし難い**」と納得し、何かして

『青い涙』

ジAVG（18禁）
メCDPA
機PC
¥8,800円
発03年5月30日

もらった恩はとにかく、力づくで返そうとする**温泉宿経営者の女のコ2人組**など、なんだかドラクエの街みたいな世界感ですが、わが国にはウィンタースさんとか常識から遥か彼方に位置する更に狂ったゲームが山程ありますから、それに比べればぜんぜん普通のほうですよ。時々女の子たちが敬語つかったりタメ口になったりしますが、獅子丸ントコの取引先の韓国人李さんも会話中に**時々僕やウチの社長の名前を呼び捨て**にするのでOKです。この夢幻住民ライフにヌルーく浸っていると、自分を呼ぶ声が。「今みているそれを疑って——それは現実との境界線——」いやどうも変だヘンだと思ってたら実は今までは**ウソの世界**で、自分は呪いで植物人間でした。他の女の子も現実では自殺するほど心に傷を負った人間で、かくして呪いの原因となった前世に遡るンですが、自分は超古代で被差別民族の出身というまたキツイ設定。このパートでは、自分を生んだお母さんが萌え対象ナンですが、**ぶっちゃけ頭がアカンコ**で冒頭から子供たちに馬鹿呼ばわりされ石を投げられる始末。とにかくこの章、台詞の中に何回「馬鹿」がでた事か、キャラは可愛いんですけど主人公も実は母親が恥ずかしいという非常に食べ辛いキャラ設定。頭が弱そうなキャラクターは萌えてもホンマに**頭が弱いの**は引くちゅーに！　その後色々あって**結局殺される**ンですけど、日本の萌えってこんなモンかという作為は感じられるのですが〝**頭が弱くて妹属性のお母さんで死んじゃう**〟という萌えのビビンバ状態ってのは果たしてユーザー的に心の整理がつくンでしょうか？　お母さんが死んだのは、母親との愛情を裏切り、突然知り合った女との瞬間風速的な愛に走ったのが原因で、自分も未来永劫苦しめられる呪いとなったのでした。本作品で終始一貫した主張が、**一時の感情である『愛』はNGで家族愛や人の絆である『情』こそが至高の存在**という概念。ここから、自分の呪いを解くための旅となり、女の子の心の傷を癒やそうと現実世界で頑張ることになるンですが最後になる**とあああもうお母さん最高！**

僕もう一生ウチからでません!!　とエンディングは『情』のマスゲーム。**「決して情熱的なものではない、しかし決して途切れない人と人との間の絆。それは愛よりも勝る、もう一つの感情……または愛の後に訪ねてくる奥深い縁の糸……人間と人間がお互いのことを思いやる一番大切な感情……それの名前は……情……情という名前の絆。俺は、その甘美な酒に酔い、現実の自分を見る……それは頬を伝って流れてくる青い涙（注：血涙）……**」儒教文化とマザコンや引き篭りは意外とマッチするという事ナンでしょうかね？　ちなみにエロは薄いどころか**濡れ場そのものが背徳行為**という道徳的＆エロゲー的に本末転倒の位置づけなので、是非このゲームで日本のヌルい若者にも素晴らしい儒教文化を味わって欲しい！　と想ってたら案の定XBOXに移植してました。

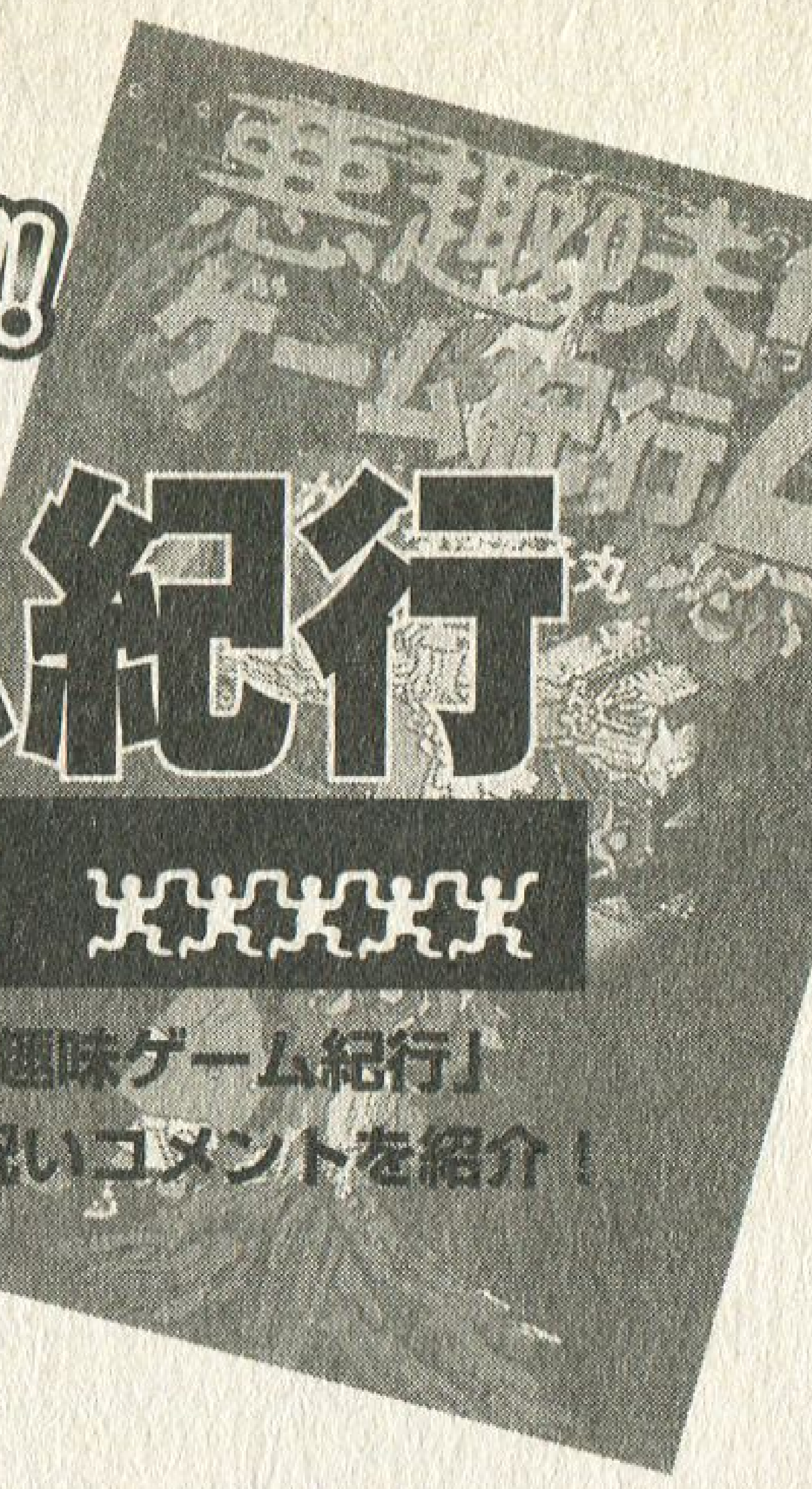


儀式の代償として涙を捧げた主人公の前世ですが、現世では植物人間？　呪いもレベルアップするということでしょうか!?



絵●安本豪





もちろん祝っちゃいます!!

悪趣味ゲーム紀行 第五十便を迎えて

がっぷ獅子丸氏による歯に衣着せぬ文章がウリの弊誌長寿連載「悪趣味ゲーム紀行」
これまでに取り上げた悪趣味ゲームをデータ化＆歴代担当者からのお祝いコメントを紹介！

●歴代担当者から一言●

街みかK.O

50回おめでとうございます。夜店の裏路地でやってるヒヨコ売りのような連載をしたいと言われた日を懐かしく思い出します。勝手に伏せ字にして本文中でネタにされたのも良い思い出です。今後も100回目指してがんばってください。

岡田

50便おめでとうございます。昔は一読者にすぎなかった私が恐れ多くも単行本に携わることができたのは先生のおかげです。ほかにも、とある本で名前を「監修」に使わせていただいたり（しかも事後報告）とお世話になりっぱなしですが、これからもよろしくお願いティーチャー。

頭文字D

♂×♂系の同人誌即売会の取材にセンセーを強引に誘っておきながら自分は大遅刻してしまい、エラく怒られたことが今でも鮮明に思い出されます。花粉症の季節にセンセーを外で待たせるのは、たいへん危険だと知りました。

遠藤

まずは第50便、おめでとうございます。まだ担当となってから２回目ですが、獅子丸先生に負けぬよう、悪趣味ゲームアンテナを張り続けていく所存ですので、今後ともよろしくお願いします。

悪趣味ゲーム紀行の歩み

～これであなたも悪趣味ゲームマニア～

第1便『暴れん坊天狗』（FC）
第2便『トリオTHEパンチ』（AC）
第3便『トイレキッズ』（PCE）
第4便『マインドシーカー』（FC）
第5便『ああ播磨灘』（MD）
第6便『TAO～道～』（FC）
第7便『ラブクエスト』（SFC）
第8便『大地君クライシス ヤーレンソーラン北海道』（PCE）
第9便『魔王連獅子』（MD）
第10便『がんばれギンくん』（AC）
第11便『東方見文録』（FC）
第12便『花のスター街道』（FC）
第13便『里見の謎』（PS）
第14便『姐』（PCE）
第15便『ジーコサッカー』（SFC）
第16便『Stressless Lessonれすれす・』（PS）
第17便『デスクリムゾン』（SS）
第18便『竜の子ファイター』（PCE）
第19便『制服伝説プリティ・ファイター』（SFC）
第20便『シャドウブレイン』（FC）
第21便『64大相撲』（N64）
第22便『卒業R』（PS）
第23便『マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー』（MD）
第24便『ずんずん教の野望』（AC）
第25便『プロ野球？殺人事件！』（FC）
第26便『大仁田厚 FMW』（SFC）
第27便『The ガッツ！』（Win95／98）
第28便『課長 島耕作』（SFC）
第29便『キャプテン・ラヴ』（PS）
第30便『ぱっぱらぱおーん』（SS）
第31便『ウルトラベースボール実名版3』（SFC）
第32便『ボイスファンタジア 失われたボイスパワー』（PS）
第33便『★り継ぐ経営 特別編』（DC）
第34便『炎多留』（Win95／98／2000）
第35便『奇想時代劇双六 忍ノ六』（PS）
第36便『LSD』（PS）
第37便『出世麻雀 大接待』―悪趣味ゲーム紀行2特別書き下ろし第1便（PS／SS）
第38便『厄 友情談疑』―同第2便（PS）
第39便『カクテル・ハーモニー』―同第3便（PS）
第40便『扉のむこうは』―同第4便（Win）
第41便『スーパーマイクチャン』―同第5便（PS2）
第42便『スタディクエスト 計算島の大冒険』（PS）
第43便『京都舞妓物語』（PS）
第44便『ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～』（SS）
第45便『高2→将軍』（PS）
第46便『Trans～僕とあたしの境界線～』（Win&Mac）
第47便『ラーメン橋』（PS）
第48便『最速！族車キング～仏恥義理伝説～』（PS2）
第49便『ドリームジェネレーション』（SS）

最新現地レポート

中国海賊版ゲーム事情

大手を振ってまかり通っている中国の海賊版ゲームを現地のゲーマーはどうとらえているのだろうか？
また、オンラインゲームでの版権問題なども含め、最新現地取材レポートをお届けしよう。

唖然!! 中国流正しいゲームとの接し方

text:山谷剛史

街中に林立する海賊版ゲーム屋

以前より諸メディアで中国での海賊版ソフト氾濫の報がある。その状況は相変わらず芳しくない。

街の家庭用ゲーム屋をのぞくと、古くは偽ファミコン、最新はGBAのソフトや改造版PSにPS用のコピーCDまで売られている。価格はCD1枚数元の世界。PS、PS2、GBA、GB、それにFC、MDのソフトが多く売られている。FCは第一線を退き、旧型機種ではMDが主力。壁一面にMDの裸ソフトが売られている。地元ゲーマーの間ではセガといえばMDだ。中国で人気の格闘ゲームは『KOF』に牽引された感があるが、そんな彼らの今旬なゲームは『幽☆遊☆白書 魔強統一戦』。日本ではプレミア価格のこのソフトも中国の多くのMDユーザーが持っている。

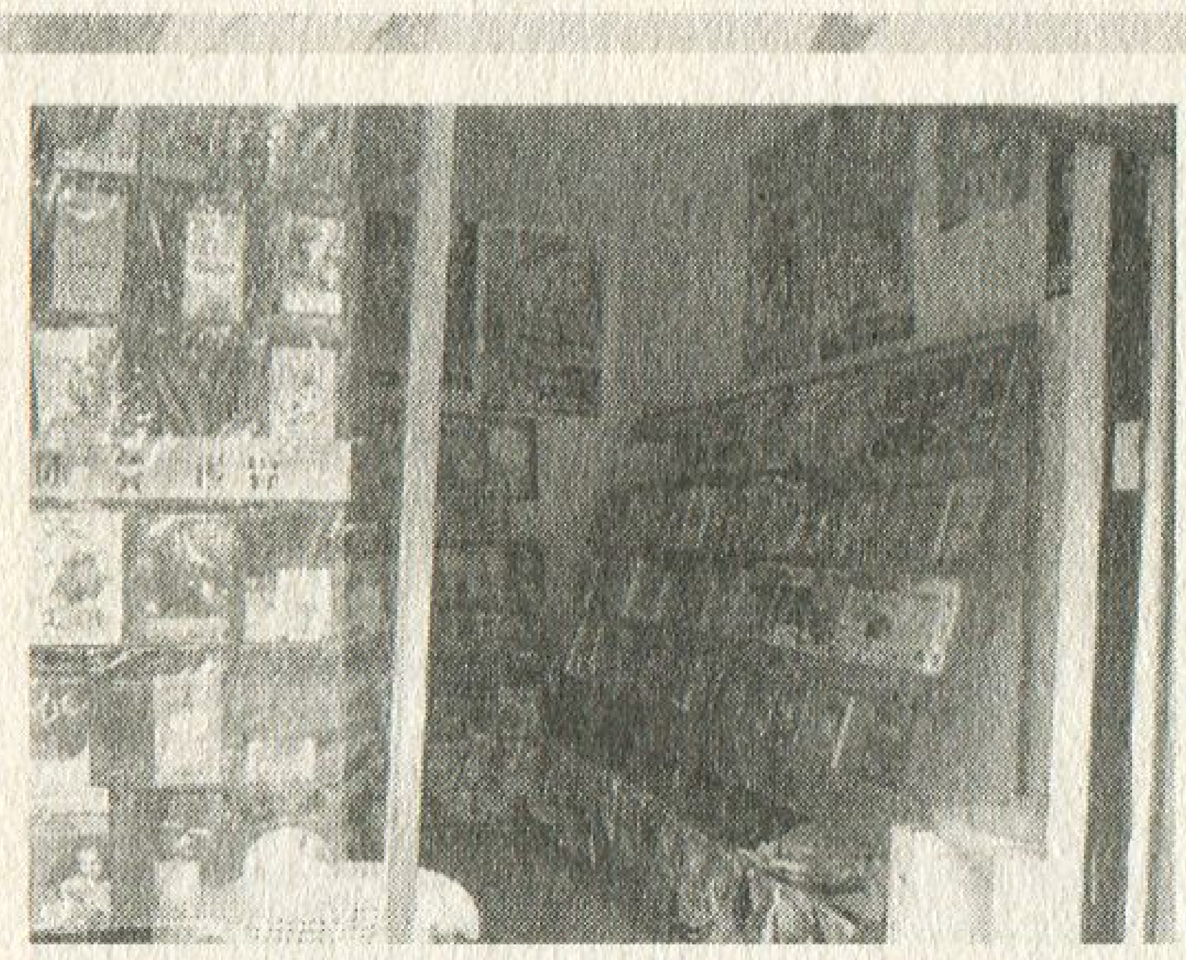
家庭用ゲーム機よりもPCゲームのほうが状況はひどい。それこそ日本で言えばレンタルビデオショップ並にあり、どこでも売られていると言っていいほどだ。多くはCDを紙に挟んだだけの超簡易パッケージで売られる。日本製のように箱型のパッケージもあるが、やはり海賊版で説明書はないものが多い。前述の紙パッケージより値段は上がるが、やはり海賊版である。元が同じソフトなのに、複数の海賊版が同一店舗で販売されていることもある。

中国ゲーマーのオツな遊び方とは

ゲームセンターは大都市はもちろん、小さな町にもある。ここで置かれるほとんどのゲームはSNKプレイモアのMVSシステムだが、小さい町になればなるほど、MVSしか置かれなくなる。MVSシステムも海賊版が多く流通しているためだ。ほかには、稀に日本のソフトを改造したゲームが置かれているのを見かける。

ゲーム専門誌の多くがエミュレータでのゲーム攻略法を頻繁に掲載している。ROMイメージの場所についての記述はなく、完全にNGではないが、さもエミュレータでのプレイが当たり前のようにとらえられている。

コピー元が日本のゲームとなると、日本語のため話がわからないという問題も出てこようが、今の



海賊版ＣＤ屋
他国の販売店と異なり、ダミーもなく堂々とコピーＣＤを販売する

学生世代だと生まれたときからゲーム機があって、物心ついたころからゲームに日本語が表示されていたため、それは気にしていない。むしろRPGでは物語の展開を気にするよりも中国産データ改造ツールを使って無尽蔵に強くした主人公で遊ぶのがオツなのだそうだ。

高価な輸入ハードを買い安価な海賊版ソフトを遊ぶ

任天堂やSCEは中国本土に進出していない。本土で売られているハードの多くは香港や台湾からの事実上の輸入品で、それでも多くの都市部の子どもはGBやPSを所持している。問題なのは、輸入品のGBやPSは高価でも買う購買力はあるというのに、ゲームソフトはできる限り安く海賊版を買おうとしているところにある。PCも同様で、ハードにはいくらでも投資する割にはソフトはとにかく低コストで、とする考え方が根強い。



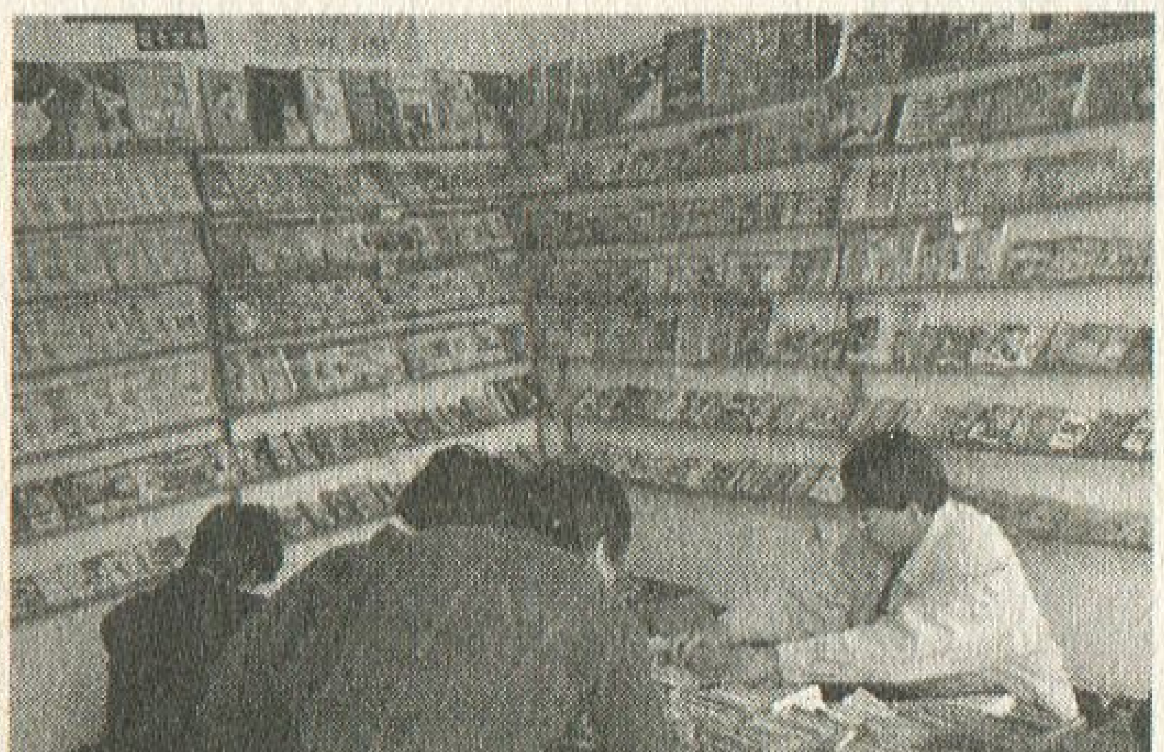
海賊版CD屋では市販ゲームのコピーCDのほか、エミュレータの類も売られる

　ソフトが安い以上、大量に買ってしまうのは人のさが。1本購入してみたけど最初のツカミがつまらないから、長くやってなかったから忘れてしまった、と新しいソフトを購入する。1枚数元、つまり高くても100円程度で買えるのだから、ヘビーユーザーでなくともゲームは家に山積みされるわけで、日本人よりよほど多くソフトを所持している。仮に物価が10分の1としても、彼らにとっては1本1000円程度の感覚で買えるわけだ。

「中国は貧しい国なのだから……」で済まされるのか？

PSのCD-Rソフトについてそれを海賊版と知らない人がいる。また海賊版と知っても罪の意識はない人が多い。罪の意識はあっても正規版がどこで売られているかわからない、正規版が街で売られているのを見たことがないと言って購入する人もまた多い。ゲーム機を所有する人なら、元々の価格が海賊版と比べてあまりに高いうえに、中国本土ではハードソフトはすべて輸入になるので、結果すべてのユーザーが海賊版を所有している。またPCユーザーにおいては、海賊版を買わない人はモラルがあって買わないのではなく、最初から付いているもので満足していて、ソフトを買い足す欲求がないだけだ。ほとんどの人が正規版の値段が高いから海賊版を買うのだという。海賊版問題を承知していても、彼らいわく「まず正規版の値段を下げるべき」なのだ。ちなみに彼らが望むゲームの価格帯を聞くと、だいたい500円～1000円の間に落ち着く。

　では販売店側はどうだろうか？海賊版のPCソフト販売店の店員らはゲームに対する知識はまったくない。ただ入荷し、CDの枚数を数え、販売するだけだ。ゲーム機販売店でもゲーム機の動かし方、改造の仕方を知っているだけだ。それでも一応罪の意識はあるようで、そのエリアで対外的なイベントが開催されるときは、それらの店が摘発される前に閉めるのを見たことがある。イベント終了後はまた平常通り営業される。



ソフトをあさる購入者たち
イスに座りカゴの中から気に入ったソフトを選ぶ

　中国人らと討論すると多くの人が決まってこう言う。

「だって私は貧しいから、中国は貧しい国なのだから、しょうがないじゃないか」

　よくそう弁解されたものだが、はたしてそうなのだろうか。それは問題のすり替えだと思うのだが。

合法ブランド「芝麻開門」の実態を暴く

text:山谷剛史

「芝麻開門」とライセンス問題

「芝麻開門」というソフトウェアブランドがある。それは、中国一有名な格安ソフトのブランドで、全国各地にある国営の書店チェーンである新華書店にも置いてあるほどの正規版っぷりである。中国を専門に扱うニュースサイト「中国情報局サーチナ（http://www.searchina.ne.jp/）」の記事（※）によると「北京正普公司の「芝麻開門」という低価格の正規ソフトウェアが（以下略）」とある。またWebではhttp://www.2688.com/product/zmkmdefault.aspを参照していただきたい。このサイトで芝麻開門の紹介および同ブランド製品の通販を行っているので、ラインナップはわかると思う。国レベルでWebを管理、統制する中国において、Webで紹介できるほどの正規なブランドだということだ。実際街の人の声を聞くと、「芝麻開門なら海賊版ではないと思っている」という反応が得られる。

芝麻開門のラインナップを見ると、日本メーカーのソフトも確認できる。ニュース記事のようにすべての会社からライセンス提供されていて、かつ10元～20元とリーズナブルな値段で売られているとしたらまったく大したものであり、今後の中国海賊版市場追い出しには一役買うはずである。ところが、ラインアップの中にはファミコン100in1のような、どう見てもグレーっぽい商品も販売されている。国がバックアップするようなこのブランドが本当にすべて正規版を販売しているかが怪しいので、元ネタを製作した日本の各社に、芝麻開門にライセンスを与えているかを聞いてみた。その答えは表を見ていただきたい。大方の日本のゲームメーカーはライセンスを与えていなかったのである。

中国海賊版ソフトへのACCSが取る対策とは

さて、そうなると当然中国政府は芝麻開門を取り締まるべきというふうになるのだが、物申す窓口となるのは、コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS）となる。ACCSの過去の中国側とのやりとりや、中国査察団が行ったことなどが記録されているWeb上の文書を読むと、街の海賊版CD屋で購入し、それを提出して担当者になんとかしてくれと物申していることがわかる。ついでに言うとACCSだけでなく、多くの民間の中国海賊版調査書も同様、末端の販売状況しか書かれていないのが現状だ。末端の販売者や海賊版工場を叩くよりも、まずは内部を叩くべきではないのか。このような疑問を抱え、ACCS事業部主任兼広報担当の坂田俊介氏に直接話を伺った。

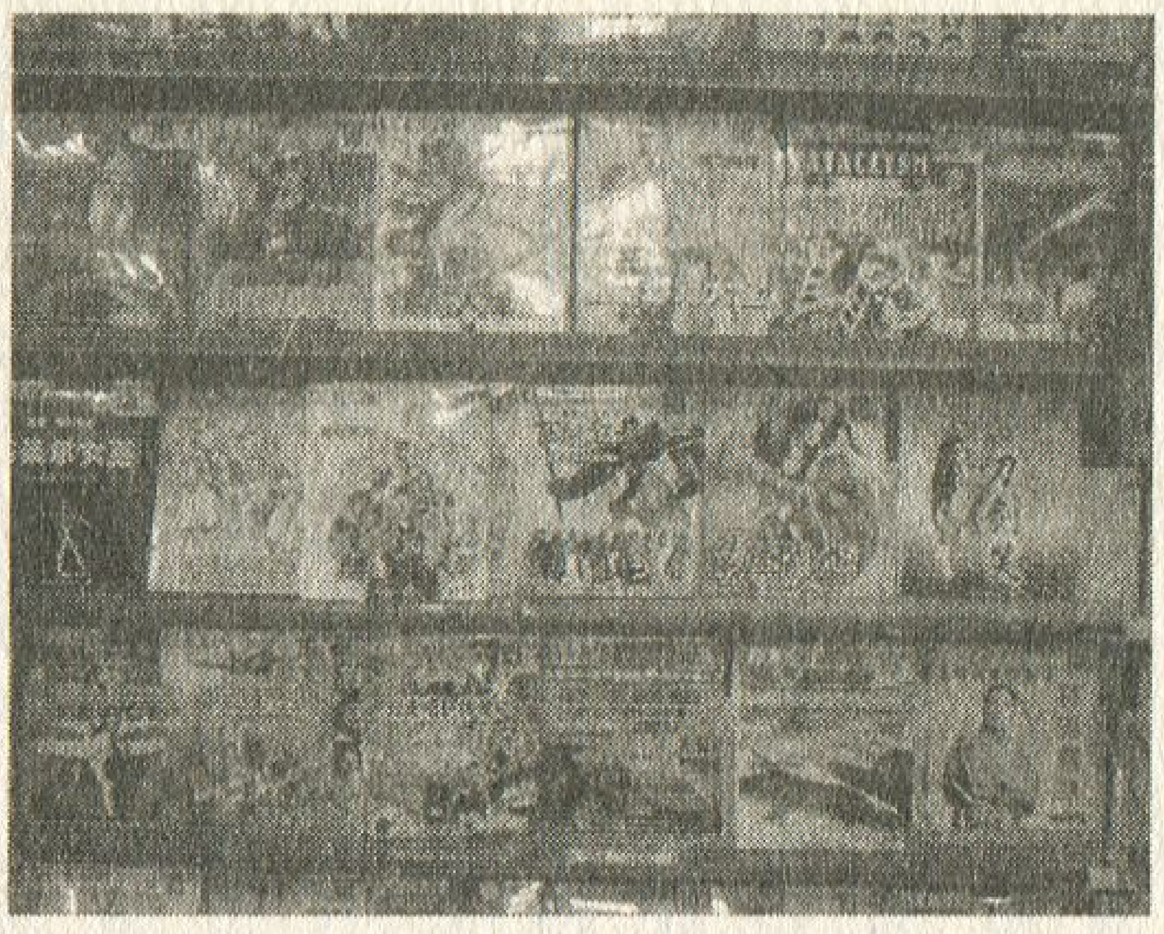
芝麻開門発売タイトルに関するライセンス有無についての日本メーカーのコメント

メーカー	該当商品	コメント
セガ	「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」ほか	無回答
カプコン	格闘ゲームに「ストリートファイター」シリーズのキャラクタを使われている	海賊版です
ナムコ	格闘ゲームに「鉄拳」のキャラクタを使われている	未確認のため現状コメントすることができません
コナミ	「ときめきメモリアル」ほか	無回答
タイトー	パズルボブル3DX	現在調査中
SNKプレイモア	NEOGEOソフトすべて	中国にはライセンス提供は一切していないので海賊版です
サイバーフロント	PC版「ギルティギアX」	海賊版です
日本ファルコム	「イース」	芝麻開門は正規版とニュースリリースで書いてあるので正規版だと思われますライセンスを与えた台湾の会社のさらにサブライセンスの可能性はあります

※サイバーフロントのみ電話取材、サイバーフロント以外の各社については担当部署へメールにて取材

※「サーチナ」芝麻開門に関する記事。
http://news.searchina.ne.jp/2001/1120/it_1120_003.shtml

——「芝麻開門」をご存知ですか?
ACCS坂田氏（以下A）：ええ、知ってます。現地で見たこともあります。
——製品のいくつかが海賊版と判明したのですが。
A：そのようなものもありますね。たとえば同社のMP3集なんてわかりやすいですよね。ただ元が日本の製品のすべてがそうだとは限らないようです。つまり、日本のソフトが販売されたとき、それが直接ライセンスを受けていなくとも、そのライセンス先からのサブライセンスという可能性もありえるということです。サブライセンスは本来コントロールすべきですが、コントロールできてないという問題がありますね。
——調査書では末端の販売店しか着目していないようですが。まずは中国側が海賊版に対し断固とした措置を取ると言っている以上、内部を先に叩くべきではないですか?
A：まったくそのとおりだと思います。ただ断っておきますと、あの調査は日本政府がバックアップをとって行った初の調査団による報告でして、トップ同士の対談となるので、まずは漠然とせざるをえなかった、というのもあります。
あと芝麻開門と同じような問題ではゲームボーイのソフトも問題でして、何本かのソフトが1本になっているソフトが表立って売られています。あれはパッケージは綺麗ですが海賊版です。やはり店員が「あれは正規版だ」と思い込んでいるところに問題があります。


普通の書店のソフト売場で売られる芝麻開門ブランドのソフト群

——今までどのような対策をとってきましたか?
A：ACCSはメーカーの意見を中国政府や省や市レベルの版権局等に伝える窓口の役割をします。つまりメーカーのバックアップの立場にあります。メーカーでは任天堂さんとSCEさんが責任もって行っています。任天堂では百件以上の工場摘発を行っています。
——工場や末端の販売店を叩いて効果はありますか?
A：小売店→卸→工場ということもあるので意味がないわけではありません。ただし中国本土でなく、台湾がヘッドになる場合があり、つまり台湾で指示し本土で作るという図式ですね、そうなると台湾とは国交がないのでヘッドを叩くのは難しくなります。
——ACCS非会員だとコピーされて泣きを見るだけになるのですか?　たとえば芝麻開門ではないが、多くの海賊版販売店で日本の18禁ゲームソフトが売られています。18禁ソフトメーカーの多くは非常に小規模ですよね、中国で数を売られたら会社に影響が少なからず出ると思うのですが。
A：ジレンマなのは非会員では、情報の交換がうまくいかないときがあることです。非会員でも情報提供は歓迎します。アダルトソフトを販売するメーカーについては、制作されるコンテンツの関係上、会員としての活動は難しいので、そういうメーカー同士で作られた団体を通じて、情報交換するのは可能ではないでしょうか。
——なぜ日本のメーカーは中国に進出していないのですか?
A：中国での正規ビジネスは難しいのです。輸出か合弁か会社作るか、出版コードと同じで作るまでが難しいです。特にアダルトではコードは取れないかと。あとこれは個人的な考えなのですが、コンテンツを作る人たちは「海外で売れるはずがない」という根っこがあるように思えます。外国を見てないのではないのかな、と。まずはそのコンテンツがどういう需要があって、マーケットがどうなっているのかを知ってほしいと思います。まずSCEさんと任天堂さんが中国市場に入って、その後中小メーカーが入る形がいいのかな、と思います。芝麻開門でも逆に正しく売るようになったら任せるのもアリかな、とも思いますよ。

海賊版が及ぼす甚大な被害実態

text:山谷剛史

SNKプレイモアの中国への取り組み

SNKプレイモアはNEOGEOプラットフォームにおいて、業務用のMVSにおいては本体およびソフトの海賊版が横行し、エミュレータについても、ソフトが発売されるや実データがWeb上に出回り、結果的に甚大な被害を受けている。SNKプレイモアの知財管理課、田中正彦氏に中国市場に対しての今までとこれからについて文書での質問を行った。

――被害としては基盤のコピーやエミュレータによるものが大きいと思われますが、具体的な被害額、被害の大きさなどを数値で示していただけないでしょうか？　また、いつごろからMVSのコピー及びエミュレータの被害が大きくなりましたか？

SNKプレイモア田中氏（以下S）：具体的な説明は少々困難ですが、たとえば、MVSソフトカセットは中国市場にコピー品の出回っていない状況であれば、1タイトルに付約8千本販売できます。平均単価としては、8万円ぐらいでしょう。それを年に4タイトルぐらいリリースしています。ところが、コピーが出たことで販売本数は約2千本になっています。これが現状です。

――今までどのような運動を展開してきましたか？

S：会社として、今まで何か起こった時に対処しております。コピー状況の現状把握や調査、時には公安局や工商局に依頼して強制捜査を行ったりもしました。

――将来MVSに変わる、中国でも模倣されないようなシステムは作る予定などはありますか？　あるならばどうやってコピーされることを予防するかという基本的な考え方を教えていただければと思います。

S：あります。まだ詳しいことは明らかにできません。

――今後、中国をはじめとしたアジア諸国とどのように付き合っていくお考えですか？

S：当社としては業務用をメインとした非常に魅力のある市場であると考えています。ですから当社海外販売の拠点地域のひとつであり、今後も取引は続いていくと思います。しかし、コピー問題については、市場にコピーは存在していると考えた上で海外販売の方針を決定していかなければならない状況にあると考えています。

メーカー、中国政府は有効な海賊版対策を

日本産のゲームは想像以上に世界中からニーズがある。その最たる中国では街中至る所で売られている。中国政府は摘発すると宣言しながらも、依然として国有企業で海賊版ソフトを販売している。まずは、中国屈指のゲームブランド、芝麻開門の一部のソフトの違法性をただすなど、しっかり具体的な注意を与えるべきである。

しかし、中国側の一方的な責任ではなく、ただ、もうからないからといって放置したり、日本のユーザーだけを考えて外国市場を見ようともしないメーカー側にも問題がある。メーカーがもっとよく市場を知る必要があるだろう。

またメーカーはライセンスを譲渡する際にも、サブライセンスの管理をしっかり行い、そのゲームの生みの親としてきちんと役割を果たすべきである。



人気タイトルは複数の業者が販売することも
いずれもエミュレータとROMのセット

『傳奇』版権訴訟にみる著作権意識の萌芽

text:中村彰憲

盛大とACTOZついに和解 「寝耳に水の版権騒動」決着!?

「ゲーム批評50号」でお伝えしたとおり、03年1月24日『傳奇』の韓国側パブリッシャーACTOZが、盛大との中国における独占運営権の契約破棄を一方的に発表。以後、硬直状態に陥り8ヵ月が過ぎた……が、ついに和解表明に至った。

その背景にはACTOZと、『傳奇』のオリジナル『LEGEND OF MIR II』(以下『MIRⅡ』)の開発元WEMADE間にある確執、そして一連の対立の根本原因とも言えるクローンサーバ問題が挙げられる。

契約破棄発表の際、ACTOZはその理由を挙げたが、自社側に責のある根本原因には言及していない。中国国内で大量に発生したクローンサーバ問題だ。クローンサーバは02年7月より、四川、湖南などで大々的に展開され、中国オンラインゲーム産業が崩壊しかねない深刻な問題にまで発展した。そのため、拡大していた『傳奇』の常時接続数は一時期、最盛期の半数ぐらいまで落ち込んでしまったという。

これを重く見た盛大は各地の行政の協力を仰ぎ素早く対応。大規模な取り締まりを展開した。その際判明したのが、違法サーバに搭載されていたソフトがすべて英語版や韓国語版だったことだ。契約上、盛大は『MIRⅡ』の中国語版である『傳奇』のプログラムしか所持していない。したがって、必然的にこれらのサーバソフトは、中国外から持ち込まれたものだと結論づけることができる。韓国側がこれら一連の事件に関する責を問われるのは当然のことだ。だが、韓国側は損害賠償しなかったのだ。最終的に、盛大がACTOZとWEMADEに対し、シンガポール裁判所にて訴訟を起こすまでに発展している。

和解後に繰り広げられる 2つの『傳奇』による戦いの第二幕

このような不透明な状況下、1月24日のACTOZ側の表明は法的有効性があったとは言い難く、その後も盛大は『傳奇』の運営を継続。だが、ここでさらなる衝撃が中国オンラインゲーム業界を駆け巡った。今度はWEMADEが一方的に広州の情報通信企業大手、光通通信と合弁会社「光通娯楽」を設立。『MIRⅡ』の続編、『LEGEND OF MIR Ⅲ』の中国語版『傳奇3』の独占運営権を与えたのだ。これには、ACTOZが盛大に『傳奇』シリーズの優先契約権を契約書上、保証したと主張。韓国国内でWEMADEに対し訴訟を起こしている。にもかかわらず、8月1日より『傳奇3』の課金サービスが始まっている。盛大も負けてはいない。ACTOZと和解するとともに『傳奇』の契約期間をさらに2年間延長。トップの座堅持を図る。今後は法廷や仲裁などではなく、市場において新たな激戦が繰り広げられるのは必至だ。

これら一連の騒動は、ファンのみならず、財界等多くの人の注目の的となっている。だが、最も重要なのは、著作権が認知され、狡猾さではなくサービスの質が優位性を決定づける、不完全ではあるものの健全なルールに基づく「正当なプレイグランド」が中国でも確立された」ということではないだろうか。



Korea's Game Trend

韓国ゲーム電文

第14回

text by テリョン



圧倒的シェアを誇るPCに対し打つ手はあるのか
（写真：SCEK本社）

100万台への遠い道、韓国で苦戦するPS2。

家庭用ゲーム機に見向きもしない？　韓国ゲームユーザー気質

こんにちは。韓国のテリョンです。02年2月に韓国でPS2が発売されてから、約1年半で販売数は約50万台。実は、この50万台辺りから販売台数が伸び悩んでいます。今回は、その理由について考察してみましょう。

韓国の人口は約4000万人で対日本比約3分の1。経済規模をGNI（一人当たり国民総所得）で単純比較すれば、日本の3分の1。日本でのPS2普及数は1417万台。これらの数値から、韓国内では最終的に200万〜300万台の普及が可能で、最低でも100万台は容易に突破できると考えました。大抵の家庭用ゲーム関係者は皆そう期待していたのです。しかし、なかなか伸びません。

大多数の韓国ゲームユーザーはFCを知らないし、SSもPSも知りません。韓国ゲームユーザーはオンラインゲームからゲームを始めたのです。FCから築き上げられた家庭用ゲームの資産と下地がある日本とは、当然ゲームに対しての思想、接し方も根本的に異なるわけです。

スタンドアロンゲームがいかに高いゲーム性を持っていても、韓国ユーザーは「1人でプレイするゲームだとぉ？そんなの、面白いはずがない」と一蹴してしまいます。オンラインゲームに慣れ親しんだ韓国ユーザーとしては、1人でプレイするゲームに違和感を抱いてしまうのです。

もちろん、実際やってみたらほっぺが落ちるほど（？）面白い家庭用ゲームもあります。韓国では『メタルギアソリッド』シリーズ、『ウイニングイレブン』シリーズ、『鉄拳』シリーズが人気です。しかし、その2、3種類のゲームをプレイするため、「わざわざゲーム機を買う」ということが納得できません。

それは、PCの普及率が高く、10〜20代の若い人たちほとんど誰もが専用PCとADSL回線を持っていて、それだけで十分にいろんな面白いゲームを楽しめるからです。それは各種コミュニティサイトのゲームであり、『リネージュ』や『ラグナロク』などのオンラインゲームであり、はたまた『ウォークラフト』や韓国産PCパッケージゲームでもあります。さらに、お金の一切かからないβテスト中のオンラインゲームもあり余るほどあります。つまりユーザーは、すでに家にあるPCで、いくらでも無料でゲームをプレイできる環境にあるわけです。

経済不況もあって、なかなか伸びない韓国のPS2普及台数。決して楽ではない市場環境。そんな中でSCEKがやるべき大事な仕事。それは最も効果的なマーケティングで、ゲームというのはオンラインだけじゃない。こういうのもあるんだ。まあ、堅いこと言わないでやってみろよ、面白いんだからと、ユーザの腕を引っ張って、時には背中を押すことなんでしょう。もちろんSCEKさんは奮闘していますし、それなりの成果を挙げつつありますが、まだ道は遠いらしいです。

家庭用ゲームが韓国で花開くのを見たい家庭用ゲーム育ちの私は、彼らを応援します。

※この原稿は韓国人のライターが日本語で書いています!!

がんばれ！僕らの

下半身タイガース！

が、がお…



阪神優勝を祝って今号から、な、なんと96ページも増加！ しかも前号に引き続き小冊子つきです！ それでいて890円とお値段はそのまま！ このサービスっぷりは、あ・り・え・な・さ・す・ぎ〜！

- 特集その1 96ページ増加で量も質も大幅にボリュームアップ！
- 特集その2 今号も水坂早希書き下ろし小説の小冊子が付録に！
- 特集その3 カラーで見せる「聖天使ユミエル」のエロコスプレ！ モデルは笠木忍ちゃん！
- 特集その4 ダッチ人形を愛する男に突撃取材！ もう二次元でも三次元でもまとめてかかってこい！
- 特集その5 ブロッコリー、タカラに買収されて僕らの「ギャラエン」はどこへ行く？ タカラゲーム特集だ！

二次元ドリームマガジン

2D DREAM MAGAZINE

Vol.13
10月17日発売予定！
定価:890円
(税込)

公式サイト◆http://www.microgroup.co.jp/novel/

※Vol.13から「ゲーム批評増刊」から「PC-DIY増刊」となります。また、編集・発行がマイクロマガジン社からキルタイムコミュニケーションに変更いたします。

編集・発行 株式会社キルタイムコミュニケーション 〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル TEL:03-3555-3431(販売) FAX:03-3551-1208



A5判 132ページ／定価980円(税別)

好評発売中！

隔月刊

PC自作派

LET'S DO IT YOURSELF

Vol.28

ご愛読感謝企画 高級パーツからジャンクまで **大読者プレゼント！**

巻頭特集

Intel対AMD 価格帯別CPU 三番勝負 今、買いのCPUを決める！

Intel対AMD。コンシューマ向けCPU市場では、ここ数年この2大メーカーの争いが繰り広げられている。両者ともハイエンド・ミドルレンジ・ローエンドとターゲットを分け、それぞれのクラスにCPUを投入している。そこで本特集では、クラスごとにCPUを対決させ、今どのCPUを買うのがベターなのかをマザーボードと併せて検証していく。

- 自作派PART1 家電とPCを繋ぐデジタルマルチな近未来PCのあり方を模索せよ！
- 自作派PART2 アスロンXPで作るブロードバンド対応オンラインゲーム特化PC
- 自作派PART3 すべてのファンを取っぱらうペンティアム4で静音パソコンに挑戦！
- 自作派PART4 OS込みで自作する激安高性能ヨンキュッパ(4万9800円)PC

その他、読み物も充実してます！

編集・発行 株式会社マイクロマガジン社 〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル TEL:03-3206-1641(販売) FAX:03-3551-1208

ゲームソフト批評

見逃しがちなタイトルを含めた、全10本のソフト批評コーナーはココからです。パブリシティに一切とらわれることなくほめるところはほめ、ダメな点は徹底的に追及させていただきます!!

【今号のMENU】

- ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
- カービィのエアライド
- ボクらの太陽
- ハングリィゴースト
- R・TYPE ファイナル
- 魔界転生
- 首都高バトル01
- バスケリアン
- ミッシングパーツ3 the TANTEI stories
- シャイニング・ソウルII



ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

マルチプレイで遊ぶ『FF』背負った期待は『キャラバン』以上

本作は「GCとGBAの連動」を条件にしたファンドキューの融資を受けて制作された第1弾。その使命は果たせているのか?

GCとGBAの連動使命を託された『FF』

結論から言うと、本作は担うべき役割から見れば失敗作だ。確かに、GCで『FF』ブランドが出たことの意義は計り知れないが、それ以上に、本作がユーザーに見せなければならなかったのは、GBAをコントローラにすることで遊べる、まったく新しいマルチプレイの提案だったのではないか。

思えば、これはゲームの歴史から見ても大きな進歩だ。家庭用TVゲームは、TVモニタに結果を出力しなくてはならないという外部的制約を抱えている（ここからの脱却も、今後模索されると思うが）。しかも、TVモニタはどうしたって1画面。だが、GCではGBAをサブ画面として使うことができる。これは、特にマルチプレイでは、大きな利点があるだろう。個人画面にそれぞれ異なった情報が表示されれば、TVモニタに映る映像は同じものでも、各人で受け止め方は違う。単純な例だが、種族によってわかることとわからないことを分ければ、それだけで駆け引きや情報交換が生まれる。GBAの画面なら、当然もっと複雑な仕掛けもできるだろう。シナリオ的にも、シーンによっては、それぞれのキャラの感じ方は異なるはず。パーティー単位では嬉しい出来事でも、ある過去を持ったキャラにとっては悲しい、というように、より人物像を掘り下げることも可能だ。さらにそれをお互いに話し合うことで、シングルプレイではわからない新たな物語が見えてくる。

しかし残念ながら、本作にはそういった工夫が少ない。結果として、サブ画面があるから面白いと思わされることはほとんどなかった。確かに、マルチプレイで遊べば盛り上がる。本作のシステムは、敵にターゲットリングを合わせて攻撃するARPG。複数のプレイヤーで、タイミングを合わせて同時に魔法を出せば〝合体魔法〟になるし、魔法と必殺技を合わせると〝魔法剣〟が発動する。「せーの」と声を合わせてボタンを離す。その一体感は、十二分に味わえる。HPがピンチのときには、「助けて!」と叫べば友人がケアルをかけてくれる。その場にいて、同じ画面を見つめているということもあって、ネットRPGよりも「一緒に戦っている」という意識は強い。ただそれは、複数でのプレイなら普通に味わえる喜び。「わざわざ人数分のGBAとケーブルを用意せずとも、コントローラで遊ばせてくれればいい」という意見が出るのももっともだと思う。一応、GBAを使った工夫としては、個別ステータス画面、家族からの手紙の表示のほかに、各自に設定された〝ボーナス条件〟がある。

text by 卯月鮎
プレイ時間：50時間



ジARPG
メスクウェア・エニックス
機GC
¥6,800円
発03年8月8日

※ファンドキュー：任天堂の山内溥前社長が、GCとGBAの連動を行うソフトを制作するベンチャー企業に対し、資金融資する目的で設立した投資ファンド。

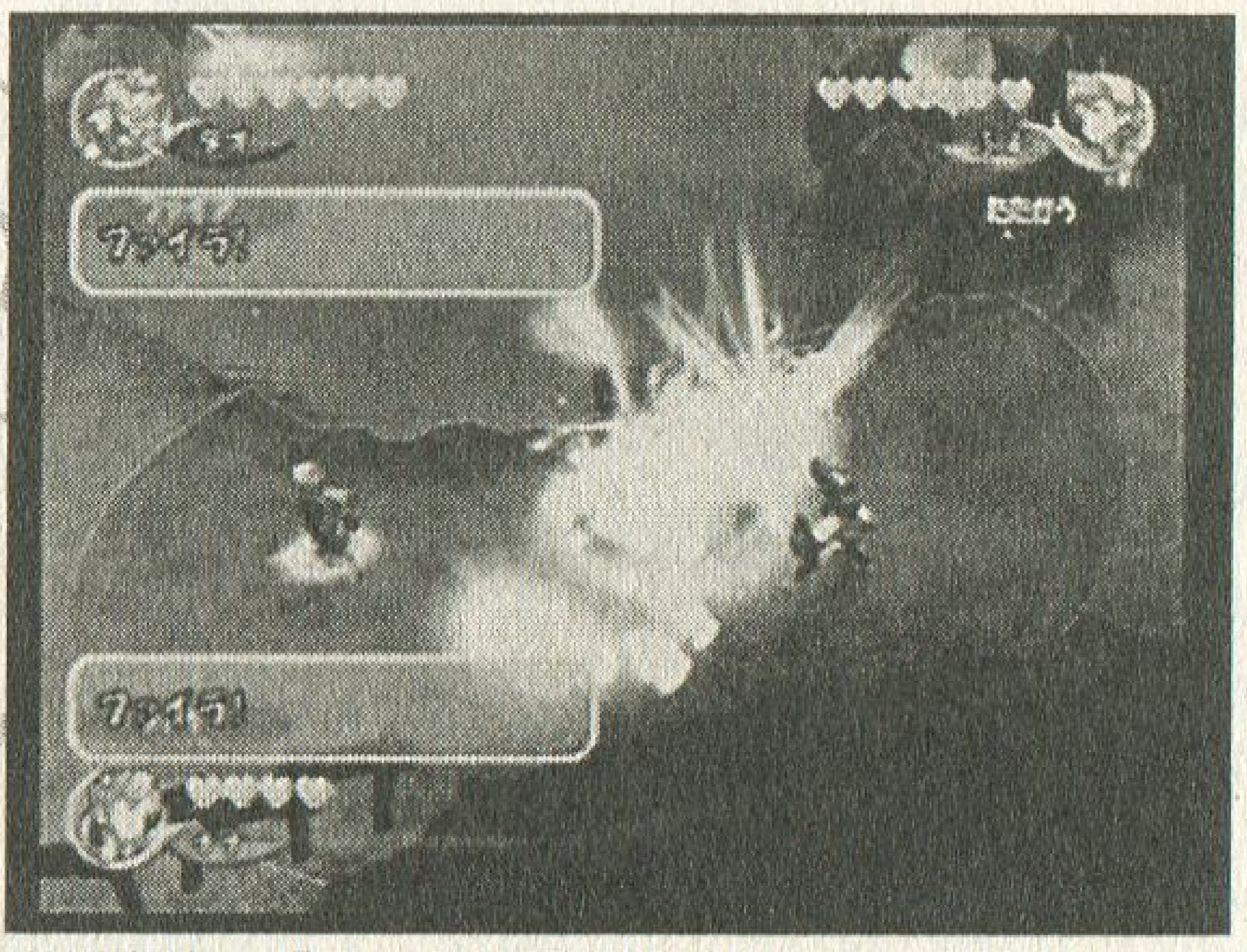
これは、ダンジョン内で「アイテムをたくさん取る」「魔法攻撃に耐える」などの条件を満たすとポイントが入り、その点が最終的に多いプレイヤーが、クリア時に取れる成長アイテム〝アーティファクト〟を先に選べるというもの。ボーナス条件は相手にはわからないので、そこには、一応駆け引きが生まれる。とはいえ、シナリオ上で仲間と協力することが前面に押し出されている以上、パーティーを不利にしてまでポイントを稼ごうとは思えない。シングル用の工夫と考えても、やや条件設定などに違和感がある。ほかには、各GBAにそれぞれ種類の違うマップが出るのだが、こちらもダンジョンによっては多少役に立つものの、全体的には、もうひとつ練り込みが足りない印象。GBAを積極的に活用しなくても済む、と思わせてしまうのは問題だ。移動が十字キーのためやりにくいというマイナス点もある。初めの一歩として見れば、破綻もないしそこそこまとまってはいるのだが、『FF』の冠が重すぎた。『FF』といえば凝りに凝った斬新なシステムが多かっただけに、「もっと面白くなりそうなのに」という物足りなさが募る。

大切な人と分かち合う ミルラの雫がもたらす命

舞台は生命を奪う〝瘴気〟に包まれた世界。人々は、村の中心にクリスタルを置き、瘴気から身を守ってもらう。だが、クリスタルの輝きを保つためには、年に一度〝ミルラの雫〟をかけて清めなくてはならない。若者たちは、村の唯一の希望〝クリスタル・キャラバン〟として、危険なダンジョンの奥へミルラの雫を取りにいく……。彼らが帰ってこなければ、村には死が待っている。希望が細い糸でつながっている世界で、それでもゆるやかに生きる人々、という背景の描き方は非常にいい。道を行くときにランダムで発生するほのぼのしたイベントも、牧歌的な雰囲気をよく伝えてくる。また、せせらぎのほとりに小鬼が住む街道やキャラバンが還ってこなかったせいで滅びた村の朽ちた廃墟など、ダンジョンや村を彩る、柔らかいタッチのグラフィックも、どこか物悲しくて美しい。

ただ、惜しむらくはやはりシナリオ面が薄いこと。骨組だけを作って、あとは想像で肉付けさせる、という方向なのだろうが、マルチプレイを前提としているのならば、かえってきっちりとした物語が描かれていてもよかった。それは、映画を例にすればわかりやすい。ひとりで映画を見に行く、という人は少ないのではないだろうか。気の合う人と一緒に観た方が、映画はより深まる。ダンジョン攻略も含めて、2〜3時間で1シナリオの集合体。そういった作りだったら、カップルや夫婦、家族が同時に楽しめる、GCに合った新しいプレイスタイルを生み出せたのではないか。わざわざ友人を集めて遊ぶネットRPGの家庭版、このゲームにそんなイメージがあるのは、正直もったいない。

これからは、ゲームで育った人々がカップルになって、家族を作っていく時代。ひとりで感動できるRPGなら、大切な人と共有したいと思うのは普通のことだ。その期待に、本作はどれだけ応えられただろうか。『FF』の肩書きといい、GCとGBAの連動といい、背負わされた夢は大きすぎた。それは、本作には酷なことだったのかもしれない。



合体魔法で「ラ・ガ」系魔法が出せる。魔法剣はタイミングがシビアなので、練習も必要

関連作品

聖剣伝説2

ジ ARPG
メ スクウェア
機 SFC　¥9,800円　発 93年8月6日

3人のキャラクターを選んで進むARPG。致命的なバグもあったが、3人まで遊べる同時プレイや、フィールド画面からそのまま、軽快に武器の使い分けができるリングコマンドは今でも評価が高い。

カービィのエアライド

何もない「原っぱ」から創り出す「遊び」の面白さを体感しよう

一連の動作はAボタン1つで可能。そこから先の楽しみ方はプレイヤーにすべて委ねられる

text by 池谷勇人
プレイ時間：25時間

うーむ。久々にうなった。

ご存知、元HAL研究所・桜井政博氏の最新作である。ピンと来ないヒトは『ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ』（以下『スマブラ』）『星のカービィ』（以下『カービィ』）の生みの親、と言えばわかっていただけるだろう。

カービィが操るエアライドマシンは、放っておいても勝手に走り出す簡単設計。いわゆるアクセルがなく、真っすぐ走っていればぐんぐんスピードが上がっていく。コーナーが近づいたらAボタンで「プッシュ」。マシンがキュキュッと地面をこすり、華麗にドリフト走行をキメることができる。プッシュ中はスピードが落ちる代わりにチャージエネルギーがぐんぐんたまり、目いっぱいたまったところで離すと一気にダッシュ！ ブレーキ、ドリフト、ダッシュといった一連の動作がすべてAボタン1つで実行可能。実にシンプルというか玩具感あふれる手触りに仕上がっていて、触っているだけでシアワセな気分になれる。

モードは「エアライド」、「ウエライド」、「シティトライアル」の3種類。仕掛け満載の全8コース（＋α）を走る「エアライド」、1画面サイズのミニコースでドタバタ対戦を繰り広げる「ウエライド」、限られた時間の中でマシンを強化し、さまざまなミニゲームに挑む「シティトライアル」と、それぞれ異なる遊びが用意されている。

「カービィのキャラを乗っけたレースゲーム」で済ませてしまうのはたやすい。が、それでは本作品の内容を1割も説明していない。

より間違いのない表現を求めるなら〝エアライドマシンという玩具を使って自由に楽しむゲーム〟のほうがまだ正しい。『スマブラ』が横スクロール面やホームランコンテストなど丸ごとひっくるめて『スマブラ』であるように、レース部分はあくまで本作品の一要素でしかない。むしろ本作の根っこは、そうしたレース的な部分とはもっと別のトコロに根ざしている。

ひとつの目玉モードとさまざまな楽しみ方

今の子どもたちは、「原っぱ」を知らない世代だと言われる。

かつては悪ガキたちが集った「空き地」や「原っぱ」も、都市化が進むにつれその姿を消し、代わって小じゃれた市民公園やレジャー施設が新たな遊び場として与えられた。こうした遊び場の変化は、子どもたちの遊びを「創るモノ」から「消費するモノ」へと変えた。すべり台やジェットコースターは確かに楽しいが、所詮は創られ、与えられたモノ。何もない「原っぱ」から遊びを生み出す創造力とその楽しさを、都市の子どもたちは失いつつあるという。



ジ アクションレース
メ 任天堂
機 GC
¥ 5,800円
発 03年7月11日

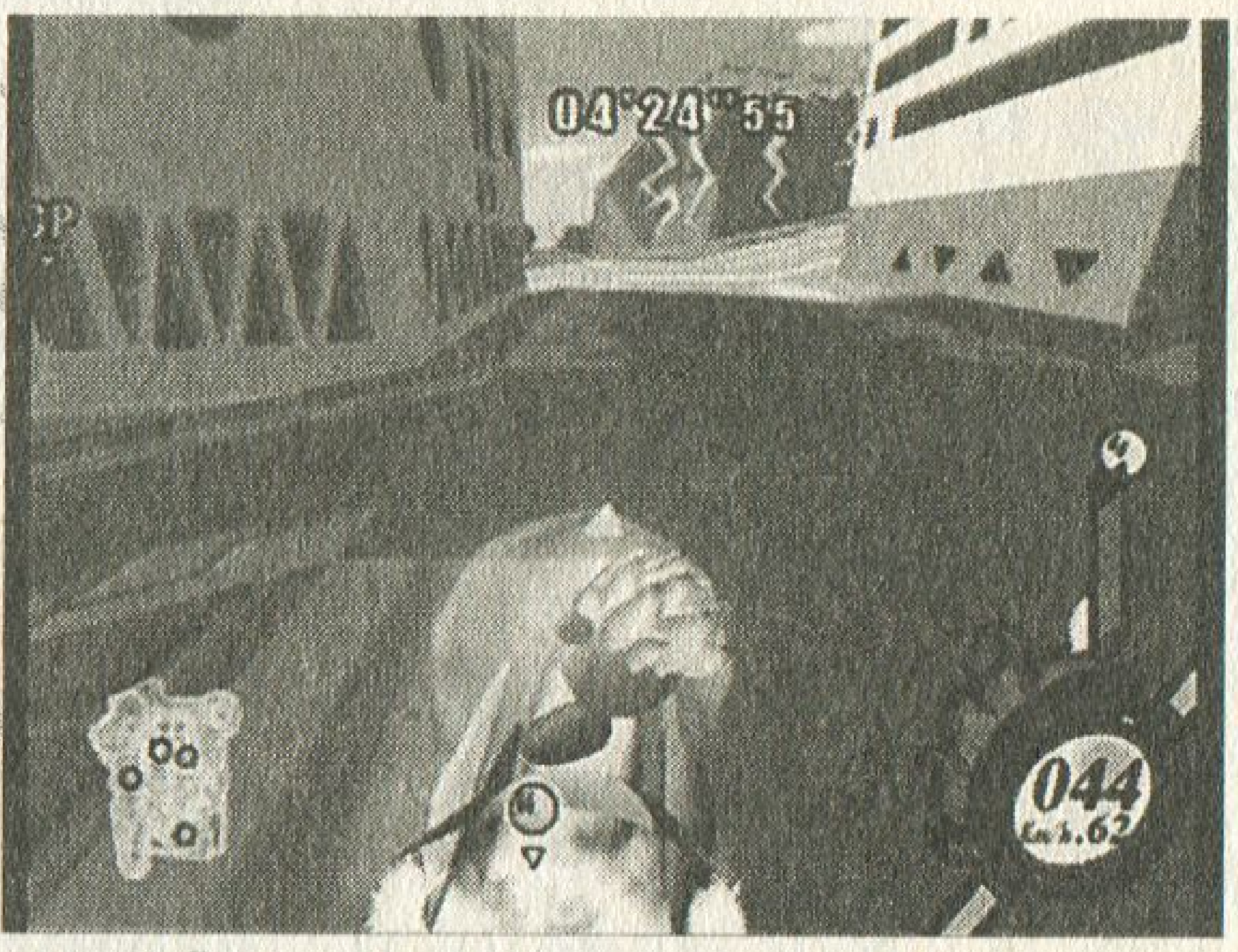
そして今また、ゲームからも「原っぱ」が消えようとしている。いまさら懐古主義を持ち出すつもりはないが、かつてはゲームも「原っぱ」だった。殺し合いに夢中になった『マリオブラザーズ』や『バルーンファイト』。なぜかタイムアタックに燃えた『スーパーマリオブラザーズ』。時にはバグさえも玩具に変えて、子どもたちは次々と新たな遊びを考案したものだ。『カービィ』にしろ『スマブラ』にしろ、桜井氏の作品に共通するのはそうした黎明期のゲームが持っていた「原っぱ感」だ。しかもそれは安易な「レトロ」の延長にない。前を向いてひたすら突っ走った挙句、ぐるり回ってたどり着いた「原っぱ」だから凄味がある。

これを最も端的に表しているのが、本作の目玉とされる「シティトライアル」である。ここでの「決着」とは、最後にたった1度行われるミニゲームで勝利すること。それまでは時間が許すかぎり街中を走り、それぞれミニゲームに備えてマシンの強化、他プレイヤーの妨害に励むことになる。

が、本作品はそうした「勝つためのプレイ」をあっさり裏切る。ミニゲームの種目は原則として時間切れまで伏せられているため、せっかくの強化がまったくの無為に終わることがしばしば、というかかなりある。必死に攻撃系アイテムを集めたのに種目が「エアグライダー（ジャンプの飛行距離を競う）」だったら戦わずして敗北決定だ。たっぷり5分間かけた仕込みが一瞬で無に帰す脱力感！「真剣勝負」のルールとしては絶望的に不真面目で、マジメに勝とうとするほど損した気分になる。

ならいっそ勝敗にこだわらず、この空間が生み出す不思議なおかしさをただ楽しめばいい。この街ときたら勝負の行方にはまるきり無関心なくせに、プレイヤーの道草ゴコロをくすぐる術にだけは長けている。ぽっかり開いた火山の火口、ついつい壊したくなる森の木々。よくよく見ればあちこちにムダな仕掛けやイベントがあるので、遊びには事欠かない。気づけば意味もなくお城の屋根に上っている奴がいて、気づけばアイテムそっちのけで追いかけっこが始まっている。いつしかミニゲームの存在なんて忘れ、くだらない競争に夢中になる。どこかで見た光景だなと思ったら、かつて遊んだ「原っぱ」だったのだ。

もちろん、いいかげん馬鹿らしくなってきたらたまには本気に戻るのもいい。設定をいじればランダム要素は加減できるし、「エアライド」や「ウエライド」は真剣勝負にも堪えうる極上の対戦ツールになる。ちょっとした工夫と気の合う仲間さえいれば、この贅沢な原っぱは一生かかっても遊び尽くせない遊びをもたらしてくれる。



これが「シティトライアル」。わずか5分の間に、強化に勤めるか、敵の妨害に行くかが迷いどころ

カービィの口が「・」であるワケ

あるコラムで、桜井氏はカービィを「カーソル」だと表現している。そういえば普段のカービィは口を「・」の形にきゅっと結んでいることが多く、感情の起伏をあまり表に出さない。感情を持つのはプレイヤーの役割であり、カービィはその写し鏡なのだ。

ゲームは映画やアトラクションではない。楽しさは与えられるものではなく、プレイヤーが自ら創り出していくもの。カービィをとおして、桜井氏はそう語りかける。

うーむ。

やっぱりこのヒトは、「原っぱ」づくりの天才なのだなぁ。

関連作品

任天堂オールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ

㊦アクション
㊫任天堂
機N64　¥5,800円　発99年1月21日

「カービィ」と並ぶ桜井政博氏の代表作。「画面から吹っ飛ばされたら負け」という斬新なルールと、画面をいっぱいに使った自由度の高いアクションが魅力。

ボクらの太陽

減点法で言えば文句はないが物足りないのはなんでだろぉ～

本物の太陽を取り入れたという発想は素晴らしいの一言。それを軸に持ってきてほしいというのはぜいたくな悩みか!?

text by 米光一成

プレイ時間：32時間



ジ太陽RPG
メコナミ
機GBA
¥4,980円
発03年7月17日

完成度の高いアクションRPG

「良くデキてるよねー。アクションRPGとしての完成度、相当高い」

「……うーん」

「え？ 異論あり？」

「いや、確かにクオリティは高いと思うよ」

「グラフィック、世界観、操作性と、みな抜群じゃない」

「うん、よくできている。でも、じゃぁ、一番のウリである〝太陽光センサー〟はどうだった？」

「太陽の光によって太陽銃バッテリーを充電するってシステムだね。面白かったよ。まず、本当の太陽光がゲームに必要なんだってのが新しい体験だよね。昼間に部屋から出ないボクが、太陽サンサンのベランダに出てゲームしてる！ 生活習慣を変えるゲームってあんまりないよ。太陽光浴びて、クラクラめまいしたのって、何年ぶりかなぁ～」

「おまえは、普段の生活が不健康すぎるよ」

「確かにね。不健康な生活してるボクにとっては、つらいシステムのゲームだよ。いや、でも、そんなボクでも遊べるようにちゃんと作ってる。常に太陽光が必要ってわけじゃなくて、まぁ進められるようになってるよね」

「ボス戦とか太陽光ないとつらかったけど。ともかく、とても親切な作りになっている」

「そう。太陽光センサーという新しい部分が、アクションRPGとしてのゲーム性を邪魔してないんだ。プラスαとして、うまく機能してると思う。制作者が、今まで蓄えてきたアクションRPGの楽しさを作るテクニックに、新しい要素をうまく載っけてる」

「あうーん、正直云うと、その辺りが物足りなかったんだよねぇ」

「え？ どういうこと？」

「太陽光を使うシステムが、単なるプラスαになってるところが。遊びの重点は、従来のアクションRPG。で、オマケのように太陽光システムがついてる。太陽光システムが面白さの軸になってるものを期待しちゃったんだよなぁ。太陽光という自分ではどうしようもない自然というものを相手に遊べるなら楽しいなぁと思ったんだけどね」

「そりゃ、あんたが勝手な期待をしすぎでしょ」

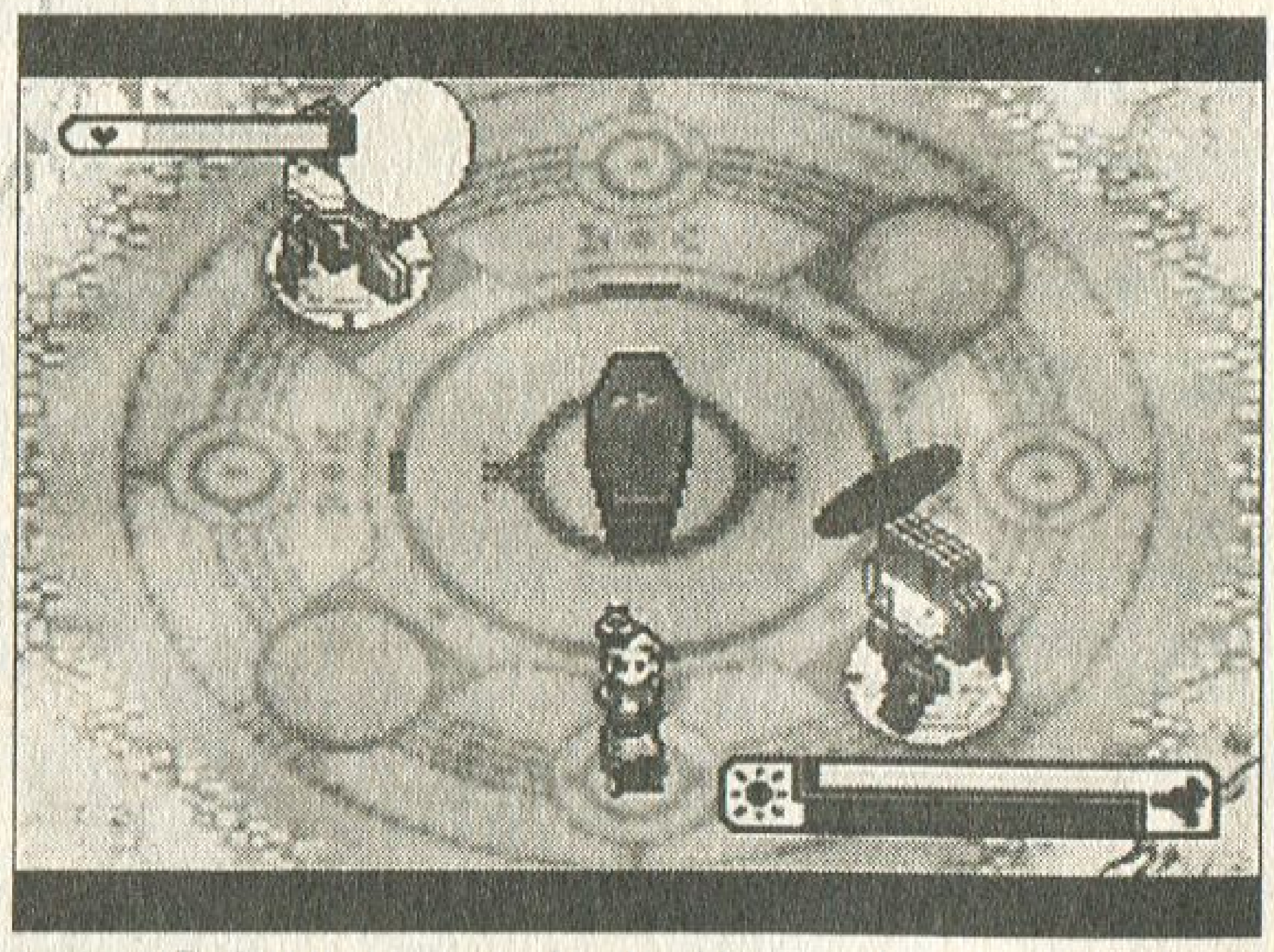
少年としての夏休みは終わったのか

「そうかもしれないけど。たとえば、『ボクらの太陽』の公式ガイドブックで、小島監督は次のように答えているんだ。〝今の時代はゲームがどんどん便利になって、子供達はゲームを自分で工夫して遊ぶんじゃなくて、さぁ、遊ばせ

てくれ～っ、って受け身ですよね。だけど本来の遊びって、地域とか場所とかグループによって変えていく楽しみみたいなのがあったじゃないですか。そういう要素を入れてみたいな〃って。だけど、ゲームの重点が従来のアクションRPGなんで、受け身でしか遊べなかったんだよ」

「でも、従来のアクションRPGとして、完成度は高いってのは認めるでしょ」

「認める。でも、だからこそ不満でもあるとも言える。よくできていて、親切に導いてくれているから、〃遊ばせてくれてありがとー〃って遊びになってる気がする」


必殺の「パイルドライバー」を使うには、本当の太陽が必要だったんだけど、今夏でそれを言われてもなぁ～

「いいじゃん、それで！　ってボクなんかは思うけどね」

「まぁね。あのーオレ、小島監督作品のファンなので、期待が過剰なのかもしれない。だから、インタビューで監督が言ってる〃地域とか場所とかグループによって変えていく楽しみ〃を期待しちゃったんだよなー。変えていく楽しみの〃変えていく〃部分の大きなところってルールじゃん」

「ルール？」

「そう。野球するには人数と場所が足りないから三角ベースにしようとか、かくれんぼするけどタカちゃんはまだ小さいから鬼にはならないって暗黙のルールを作るとか。だから、従来のアクションRPGにオマケとして載ってる新しさじゃなくて、土台のルール部分の新しさを楽しみたかった」

「そりゃ、やっぱりおまえの期待が過剰なんだよ。昔からゲームやってたヤツって、TVゲーム誕生の衝撃が大きすぎたんだよ」

「どういうこと？」

「TVゲームの誕生って、ゲームの歴史の中ですごい大革命だったわけだよね。構造そのものが大きな変化を遂げた、と。その構造の上に、どんどん新しいゲームが出てきた。新しいシステムのものが次々と出てきて、すごい刺激の連続だった」

「うん」

「なので、〃システムがまったく新しくないとダメ〃とか言っちゃうんだよ。でも、もう大革命の喧騒は収まった。だから、革命で作られた構造の上に、いかにプラスαしていって面白いものを作るのかってのも重要な道のひとつになってきている。でも、おまえたちは、喧騒の時期のあの刺激が忘れられなくて、成熟の道を拒否しているんだよ」

「うーん、痛いなぁ。確かにそうかもしれない」

「TVゲームって、もう、〃少年としての夏休み〃の時期は終わりなんだ。もちろんこれからも新しいシステムのものは誕生してくるだろうけど、あんな喧騒は起こらない。成熟への道を進むべきで、それを楽しむべきじゃないのかなぁ」

「うーん、でも、やっぱり完成度が低くてもいいからさ、〃ぎゃっ〃って腰抜けそうな新しいものを期待しちゃうんだよなー」

「ボクは、太陽光を使うという新しい試みもありながら高い完成度を実現したところを評価して10点満点をつけるね」

「いや、オレも点をつけると高評価なんだよ。でも、減点する部分がないって感じで高い点数だってだけで。だいたいゲームを点数で評価するのって嫌いで……そもそも点数をつけるってのは……」

「すぱっと何点って言えばいいのに。うじうじと暗いなぁ、おまえ」

「太陽光でも浴びてくるよ」

関連作品

ポケットピカチュウ

ジETC
メ任天堂　機携帯ゲーム機
¥2,500円　発98年3月27日

簡単に言ってしまえば、万歩計＋α。αの部分は、歩いて、歩いて、歩きまくってピカチュウにプレゼントを贈り、仲良くなってしまおう、というもの。自分が歩くと、ピカチュウも歩いてくれるのがイイ感じ。

ハングリィゴースト

またしてもAVGであるがゆえの超えられなかった壁

体感させようという努力は端々に感じる。だが、見えない鎖によって縛られた自由に魅力はあったのか。

text by 天野譲二
プレイ時間：25時間

死後に自由はないのか!?

本作の惹句は「擬似死後世界体感アドベンチャー」である。

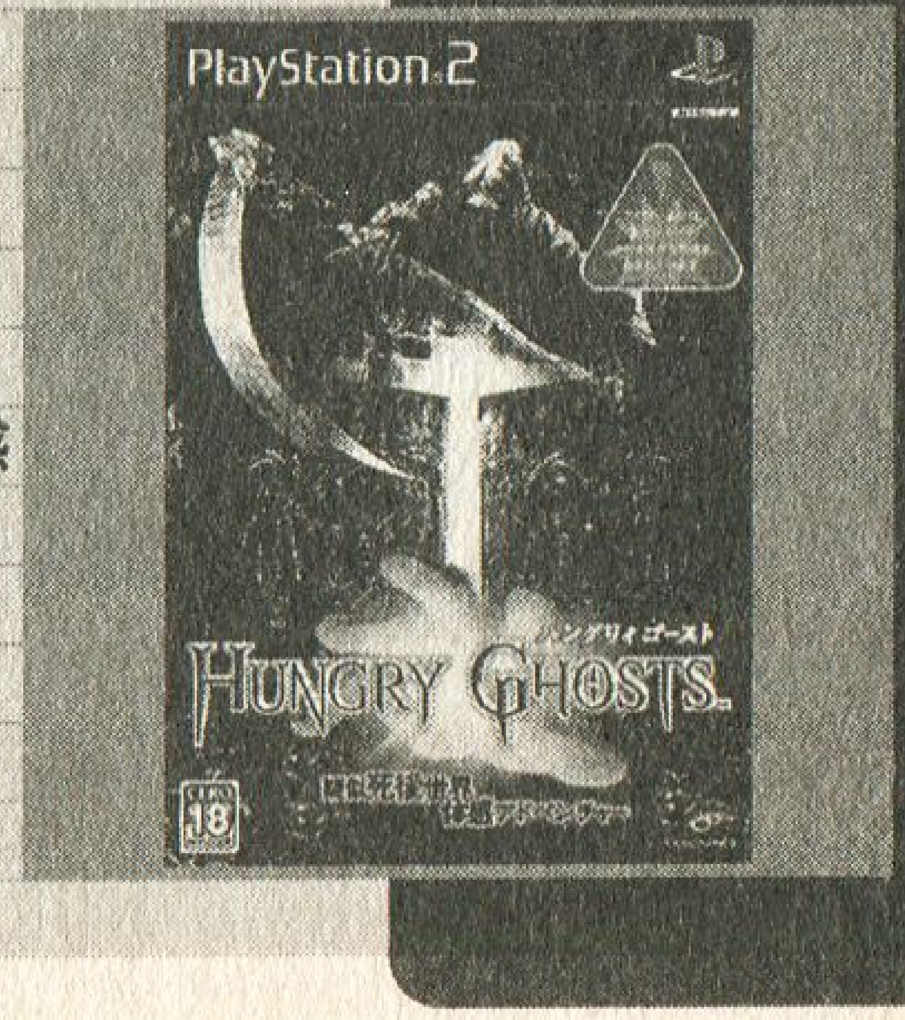
ゲームは主人公が深い森を抜け、三途の河を渡らされるところから始まる。目的はあの世とこの世のはざまにある死者の村を抜け、死者の門にたどり着き、そこで審判を仰ぐというものだ。その結果はゲーム中で取った行動に左右され、倒した敵の数や取ったアイテムの数までも影響する。

AVGが超えられない壁に、「自由度」がある。マルチエンディングを用意しても、しょせんは付け焼き刃。「遊ばされている感」を減らしてはいるものの、プレイヤーは選択肢にのっとり、定められたストーリーの上を進んでいくしかない。それゆえ、途中経過の行動のひとつひとつが監視され、ゲームの結末に影響を与えるというシステムは面白い試みである。

ゲームそのものの外見はFPSだ。コントローラのキーはすべて使用するが、数十分もプレイしていれば、問題なく操作できる。キーレスポンスも悪くない。ただしアイテムを取るたびに手とアイテムのアップとなり、時々発動するトラップをよけるためにいちいちミニゲームのようにタイミングを計ってアイテム取りに挑まなければいけない。これは、「自分が、自分の意思で、自分の【手】を動かして取る」感覚のためだというが、ゲームの流れがそのたびに止まるので煩わしいだけだ。

また、FPSは主観視点であるが故に視界が狭く、それなりに自由に動けないとイライラするのだが、本作は広大な空間をグイグイと走っていくような場面は皆無である。「モニターの中に、体感アトラクションを建設し、その中に反復遊んでもらえるゲーム性を詰め込んだもの」と銘打つように、ひたすら幅の狭い通路、狭い庭や部屋の中を移動しなくてはならない。ゲーム終了後、記憶に残っているのは「村」ではなく、高い塀と狭い通路の壁石ばかり、という人も多いのではないだろうか。正直な話、この部分には面白さよりもストレスを多く感じた。

そして肝心なのが、自由度が低い点だ。確かにルートは分岐する。行動のチェックもある。しかしただそれだけだ。前述のように、ゲームは窮屈この上ない。それも扉をくぐって次の扉へ直行、とはいかずに、お使いイベントを淡々とこなしていく。途中で力尽きればゲームオーバーだし、たとえ最後までたどり着いても、迎えられるエンディングは並列的ではない。誰だって幽霊になるよりは、人間として復活するエンディングのほうがいい。しかしエンディングには等級がつ



ジ擬似死後世界体感
AVG
メSCE
機PS2
¥6,800円
発03年7月31日

けられており、そしてそのためには欲望値を中心とするパラメータの数値条件やフラグが厳格に決められており、解決のためのメモを読むことや、アイテムの取得など、ゲームを普通にプレイするための行為は著しく制限されてしまうのである。

たとえば敵の攻撃を食らっただけで、はい、君はもう××のラストは迎えられませんでは、自由も何もない。それはただの決められ事であり、こちらの意図は反映されていないのだ。それがゲームのお約束とはいえ、「ああしてみたい」、「こうしてみたい」といったプレイヤーの欲求よりも、プレイヤーが与り知れない部分、見えない部分に支配される感が強い。

しかもその狭い空間で怪物たちが頻繁に襲ってくるので、かなりイライラする。もちろんボスキャラから逃げる「自由」などはない。広大な空間、膨大な数のキャラクターとエピソード、ストレスを感じさせないゲームシステムがあってこのゲームのうたう理想は成立すると思うのだが（もっともこれらを真剣に実行しようとしたら、1本のパッケージソフトとしてまとまるどころか、収拾がつかない状態に陥っただろう）。難易度も最近のゲームにしてはかなり高い。「反復遊んでもらえるゲーム性」には程遠いというか、爽快感が欠けているので、一度クリアしたら、次を遊ぼうという気が起きないのである。「自由度」と「反復」プレイのためか、豊富なエピソードが用意されているにもかかわらず、細切れ状態で印象に残らないのもマイナス方向に働いている。

死後の世界ではなくとも良かったのでは……

前述の通り、本作の売りは「死後が体験できるゲーム」である。しかし本作のどこが死後の世界なのだろうか。死後の世界に定義などない。宗教や文化、人間の数だけ死後の世界のイメージはある。

とはいえ閻魔大王からも凍土に幽閉された巨大な悪魔からも離れ、地獄と現世の狭間の「死者の村」という一歩引いた設定にもかかわらず、そのイメージの希薄さはどうしたものか。骸骨と半透明の幽霊と薄暗い空間があるからといって、筆者は本作の世界を「死後の世界」と認識することはできなかった。『トワイライトシンドローム～究明編～』に登場する同じような狭間の町、あるいは『デスピリア』で描かれたようなフリークが跋扈する町のような、死と悲しみと安らぎが混沌と混ざり合う、この世ならぬ雰囲気に欠けているのである。正直な話、オープニングとエンディングを除けば、「山奥にある魔物がすむ村に主人公が迷い込んだ」、「突然相続することになった古城を訪れたら閉じ込められ、脱出する羽目になった」という設定でも違和感がない。



どう見てもバケモノとしか思えない生物にいきなり襲いかかられれば、誰だって攻撃すると思うのだが……

筆者は本作をプレイした1ユーザーにすぎないから、制作側の都合は類推するしかない。そして「本当はいろいろ盛り込む予定だったのにシェイプアップしたら違うものになった」、「中途半端に仕上がってしまった作品を、セールスのために改変して無理矢理な宣伝をした」といった、ネガティブなイメージばかりが思い浮かんでしまうのだ。端々に並々ならぬ作り込みの凄味を感じさせながらも、それが狭苦しい空間のFPSというインターフェイスによって覆い隠されて、「ありふれた」ホラーゲームとしか感じられないのは、非常に惜しまれる話である。

関連作品

イルブリード

ジAAVG
メクレイジーゲーム
機DC ¥5,800円 発01年3月29日

映画プロデューサーのマイケル・レイノルズが作り上げた、B級ホラー映画をネタにしたアトラクションがてんこ盛りのアミューズメントパークを舞台にしたお馬鹿ホラーゲーム。ちなみに筆者はレイノルズ氏にインタビューした唯一の日本人である（笑）。

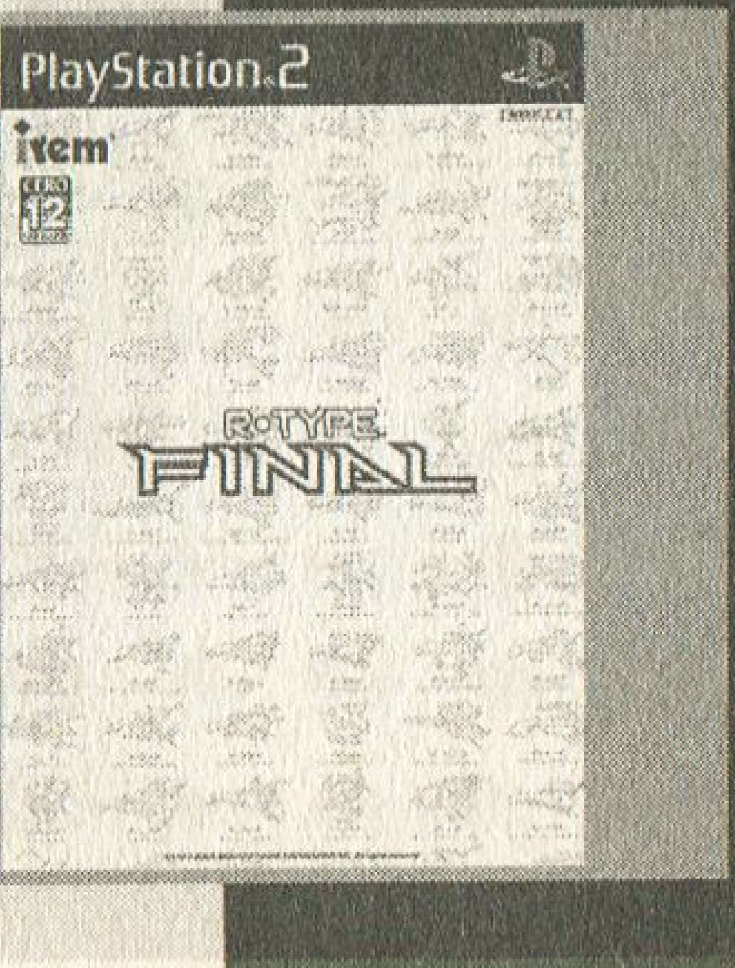
R・TYPEファイナル

飽きさせない工夫は随所にあるが……家庭用STG作りの難しさを垣間見る

低迷を続けるSTGの問題点をクリアしようとした意欲作だが、理解される前にプレイヤーから評価を下されてしまう危うさもある。

text by RD

プレイ時間：13時間



ジアドレナリンSTG
メアイレムソフトウェアエンジニアリング
機PS2
¥5,800円
発03年7月17日

安易な低難度化が退屈さを生む

　名作横スクロールSTGシリーズの最終作である『R・TYPEファイナル』をどう評価すべきか、正直言って迷っている。

　第一印象は、悪い。とりあえず買ったその日にBABYモード（最も優しい）でクリアしたが、それからこの原稿を依頼されるまでほとんどプレイしなかったほどだ。とにかく遊ぶのがかったるい。映像の美しさには素直に感心したものの、間延びする演出、長すぎる空白の時間、処理落ちの多さに辟易してしまった。一度駄目だと思ってしまうと気持ちが冷めてしまうもので、最終面（F・A面）の抽象的演出もあざといとしか思えず、エンディングの歌で軽く脱力し、「こんなんで『R・TYPE』が終わっちゃうんだ……」と考えたらもう何もかもがどうでもよく思え、そのまま放置してしまったというわけだ。

　しかし、今もそう思っているかといえば、違う。きっかけは原稿依頼だったとはいえ、プレイを再開したらその後は継続的にやるようになった。今ではプレイ時間も順調に伸び、新しい機体の登場を楽しみにしている自分がいる。

　最初の悪印象を生み出した原因は、BABYモードの調整不足だ。単純に敵の出現数や耐久力を減らして難易度を下げているので、大型敵を速攻でつぶしてしまうと、穴埋めのザコ敵しか出てこない退屈な時間が続いてしまう。これに前半面の静的な演出と、全般的な処理の重さが加わり、どうにも再開する気が起きないダルいゲームだと思い込んでしまったわけだ。

　だが、HUMANモード（普通）ならば演出と敵出現・撃破のタイミングがかみ合うようになるので、それほど間延び感はない。R・TYPERモード（最も難しい）なら、むしろ余裕を与えてくれとさえ思う。HUMANモード以上だと、標準的な家庭用STGよりもはるかに難易度が上がってしまい、筆者など歯が立たなくなってしまうが、それでも悪い気はしない。それどころかクリアできなくても楽しいと感じられる。

誤解を乗り越えれば工夫点が見えてくる

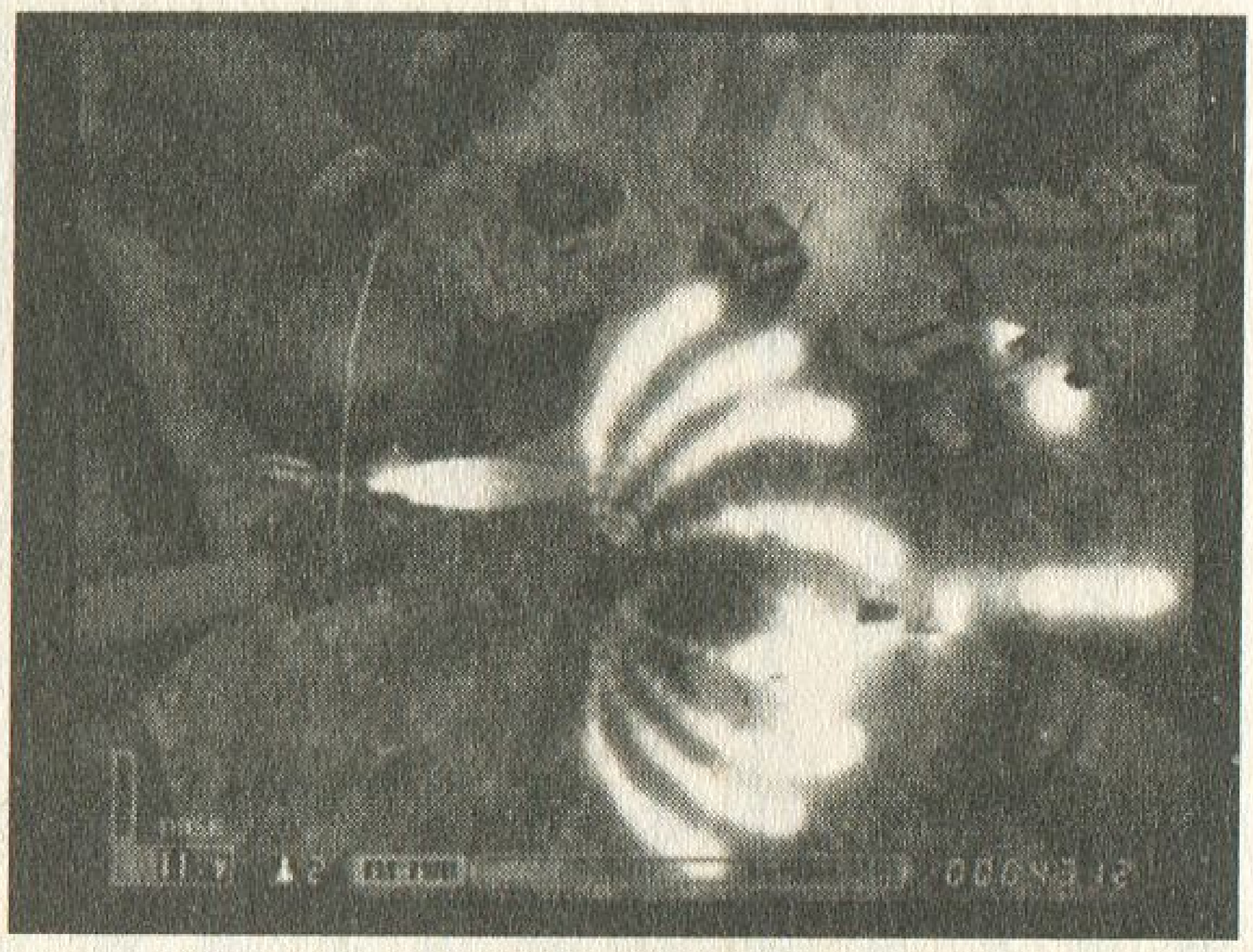
　難しすぎるから今のSTGは駄目なんだとよく言われるが、筆者は高難度のSTGをあえて否定しない。たとえどんなに難しくても、プレイヤーに明確な目的意識を持たせ、途中で投げ出さないよう適度にプレイする意欲を与えてくれるのなら、何も問題はない。もっとも、そんな理想的STGを作るのは至難の業である。

　特に家庭用STGは、アーケード用STGよりも作るのが難しい

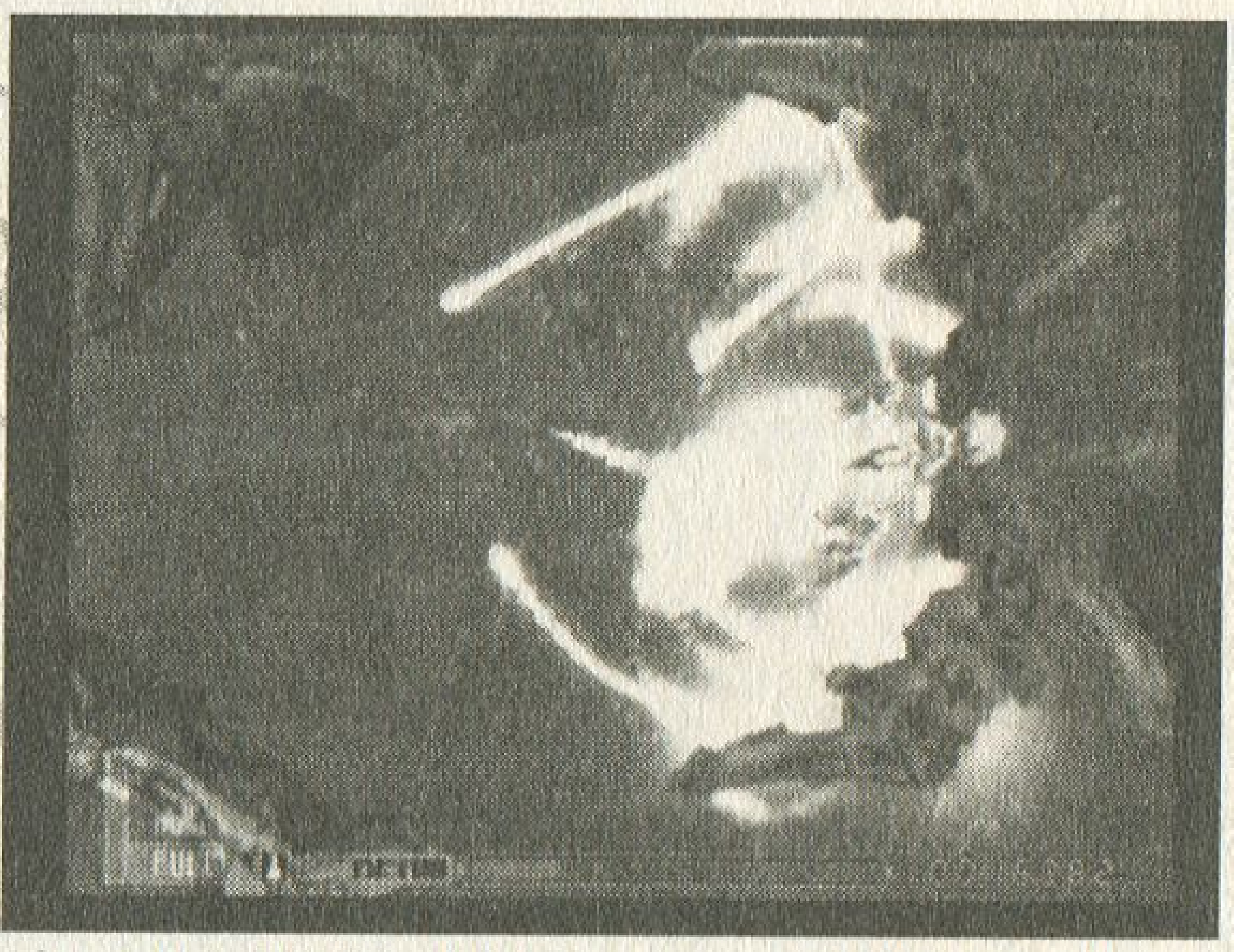
のではないかと筆者は考えている。家庭用では他人とスコアを競っている感覚が薄く、ワンコインの緊張感がなく、うまい人のプレイを参考にすることもできず、自分のプレイを見せつけて優越感に浸ることもできない。それだけに制作者がプレイヤーのやる気をコントロールしないと、あっという間に飽きられてしまう。ただ単に難易度を上げたり下げたりすれば解決する問題ではない。

そういう観点で見ると、かつての『R・TYPE』シリーズは優秀で、難しくてもプレイを続ける気にさせるゲームだった。弾避けセンスがなくても波動砲とフォースの使い方次第で先に進めるため、あきらめなければいつかは先が見られるのだと思い込んでしまう(実際にはできないとしても)。もちろんグラフィックは当時最高水準で人目を引いたし、先が見たいと思わせるステージ構成も秀逸だった。アイレムがアーケードから撤退しても、なお家庭用機でシリーズが続くだけのことはある。

『R・TYPEファイナル』にも、反復努力型のバランス調整、他ジャンルのゲームと比較しても見劣りしない映像、凝ったステージ構成など、シリーズの美点は受け継がれている。また、多くの自機を用意することによって、攻略に行き詰まったプレイヤーにも機体集めという新たな目標を与え、さらにステージを分岐させることにより一度クリアしたプレイヤーの興味を再びひきつける。本作を手に取ってくれた人を手放さないために、やれることはやろうという制作者の努力が伝わってくる。


ステージ1ではBGMを抑え、静かな始まりを演出しているが、それがバランス調整と相まって退屈さを感じさせる。

だが、その努力もBABYモードの調整不足で台なしになってしまった。絶対にデフォルトの難易度から始めるという信念の持ち主ならともかく、それ以外の人は最初から、あるいは途中からBABYモードにしてしまうだろう。それでクリアまでたどり着いたとしても、前半がダルくて再びプレイする気が起きなくなってしまう。複数回プレイを前提としているにもかかわらず、だ。低難度モードは初級者のためのものだが、同時に中級者が小手調べするときに利用されるモードでもあるため、ここのバランス調整で妥協されてしまうと誤解が広まる。発売から今日まで、『R・TYPEファイナル』はイマイチだったという声を何度聞いたことか!(……筆者もそんな声を上げていたひとりだ)。


プレイヤーの行動により新しいステージが現れることも。もうひとつの最終面では意外な展開を見せてくれる。

最近のSTGは、とにかくマニアに買わせてしまえばそれでいいという発想のものばかりだ。新規の客のことなどハナから眼中になく、ただでさえ狭いSTGのユーザー層がますます狭くなっていく。そこに家庭用オリジナルで真っ向勝負を挑み、マニア以外の人まで引き込むために工夫を凝らす高い志は素晴らしいと思う。だが、詰めの甘さからその工夫が裏目に出たのは返す返すも残念だ。本当にこれで終わってしまうのだろうか? 本作を踏まえて、次こそは本当に理想的な家庭用STGができそうな予感がするのだが……。

関連作品

R・TYPE⊿

ジSTG
メアイレムソフトウェアエンジニアリング
機PS ¥5,800円 発98年11月19日

ポリゴンになってもなお『R・TYPE』は死なず。シリーズ中でも評価の高い一品。低難度モードでも『R・TYPEファイナル』のHUMANモードと同じくらい難しいが、退屈さは感じられない。

魔界転生

プロとして割り切った手堅い「お仕事」感が漂う

バランス調整なしの1本道ゲームをやらされている感覚。そこに原作に成り代わろうとする気迫は感じられない。

text by 多根清史

プレイ時間：25時間

原作を〝斬る〟気迫はあるか？

そのネームバリューの割に、山田風太郎の著作を1冊でも読んだことのある人は少ないはずだ。「知ってるつもり」になるのは、映像化されたり漫画の原作に使われたり、二次的な作品が多いから。司馬遼太郎の本なら、朝日文庫や文春文庫の棚をあされば10分で買い物カゴをいっぱいにできる。しかし、風太郎のファンは、廣済堂やら出版芸術社など、マニアックな出版社まで追っかけねばならず、しかもやっと見つけた翌月だかに講談社から（違う題名で）復刊されたときは「もっと早くやってくれよ」とガックリ来た。

これだけ苦労して集めても、家族や友人には自慢できない。「山田風太郎って良いよね」なんて言おうものなら、人格を怪しまれさえする。エロ・グロ・ナンセンス——退廃とも俗悪とも言い方はそれぞれにしろ、世間一般には〝しょうもない〟とされるのだ。

その真骨頂は、忍者が手足を卍の形に曲げて空を飛ぶ「人間手裏剣」だったり、切断した人体を縫い合わせて動けるようにする「忍法割れ甕」だったり、不条理なアンバランスゾーンに属するのだが、心の目に強く焼きつく「活字で読むマンガ」にある。確かに物語で読ませる「妖説太閤記」もあるのだが、ばんばん乱作された「忍法帖」シリーズを5冊ほど目を通してみるといい。どれも同じような話ばかりで、わけがわからなくなる。「映像以前の映像作家」が、風太郎の正しい評価ではないか。

そうした「目に見えないビジュアル」は、映像作家やマンガ家にとって格好の素材を与える。なにせ、文字に書かれた画面を、そのまま絵にすればよいのだから……というイージーな態度で取り組むと、火だるまの大やけどを負う。「忍法」のほとんどが女性の下半身に頼りすぎているからだ。山城新伍風に言うと「××（チョメチョメ）」だらけである。

だから、同じ忍者映画でも、司馬の「梟の城」は篠田正浩監督、風太郎の「くの一忍法帖」はVシネマ作品になったのだ。

81年度版の「魔界転生」は、彼の数少ないメジャー映像化作品だった。監督の深作欣二は、どうしても「しょうもなさ」に引きずられる素材を、いかにして「国民的映画」に料理したのか？

原作をバッサリ無視したのである。由比正雪も出ない、天草四郎はジュリー、ラストもまるっきり違う。が、原作以上に、「魔界転生」になっている。風太郎の愛読者も「そちもわしの子なら……地獄の底からよみがえりし父の期待に応えてこそ、親に孝……」と業火の中で魔剣を振るう柳生但馬守を待



ジ シネマティック剣客活劇
メ D3・パブリッシャー
機 PS2
¥ 6,800円
発 03年7月31日

っていたのだ。

ゲーム化にしても、同じことが言える。「原作を殺し、原作に成り代わる」気迫が問われるだろう。

60点狙いの60点ソフト

まあ、本作がおおかたの予測と期待のウラをかいて、ACG『鬼武者』を採らず、自動生成マップ型RPG『トルネコの大冒険』（以下『トルネコ』）クローンの道を選んだことは、別に責めるべきでも減点の対象になるものでもない。

ただ、モデリングの都合かどうかはわかりかねるが、CGの天草四郎も窪塚洋介に似ても似つかないし（CGの品質自体は水準以上）、あの映画のゲーム化、と見るのは無理がある。ダメ、と言っているのではなく、良くも悪くも映画の浮き沈みに左右されないということだ。原作、深作版、窪塚版に並ぶ、第四の『魔界転生』として独立した評価をすべきだろう。

純ゲーム的に先達の『トルネコ』と比べると、自然と点数は厳しくなる。この手の「マップが予測できない」RPGでよくできた作品は、実はゲームの半分以上が「予測可能性」に占められている。山地の種類は星の数ほどあるが、登山のセオリーはどれも同じ、といったところか。前もっての情報は〝目隠し〟されるかたわら、ダンジョンに踏み込んだ後は、やられた時に「自分が愚かだった」とうなだれる程度の情報は与えられる。だからこそ、何百回となく崖下に突き落とされながら、一手一手を積み上げてゴールへと至る「マゾプレイ」も快感へと変わるのだ。

しかし、その点では本作はざっくりした作りだ。3Dマップが画面上の可視範囲を狭くしていて、ぎりぎりまで引きつけないと敵が何なのかわからない。2マス以上手前から攻撃してくる槍や銃タイプが結構いるので、これがストレスになる。そして〝フロア上のすべての敵に有効〟とされる巻物が、実は後から発生する敵には効いていない。体力も残りわずか、ここぞと3連発したのに、直後に体力満タンのザコが襲ってきた時は白けた気分になった。



プレイの仕方は本当に『トルネコ』と同じ
3Dな分だけ動きはリアルのなのかもしれないが……

ならば難しいかというと、苦戦したことはほとんどなかった。アイテムは出すぎるほど出る、大ダメージの必殺技も待てば再び使えるゲージ制、ボスも巻物は通じないもの力押しだけで勝てる。

つまり、可もなく不可もなく、はなっから「60点を目指して60点を取った」ようなプロの割り切りが漂っている。『トルネコ』並みの絶妙なバランス調整は費用がかかるからやらない、その代わりアイテムを山ほどばらまいておく。1本道のゲームを〝やらされてる〟感が濃厚なのだ。

それでも「魔界転生」をしていれば、全然問題はない。しかし、残念ながら原作のしょうもなさ、深作版の狂気に並ぼうとする「過剰」はどこにも見当たらなかった。窪塚版のつまずきをなぞった形なんだろうか。

繰り返しになるが、こうした「60点を狙って60点」というゲームを前にすると、批評の無力を感じざるをえない。何を言っても「わかってます」と返ってきそうだもの……。D3・パブリッシャーが低価格ソフトから一皮むけるには、同社の『地球防衛軍』のようなハジケかたを、通常価格でも押し通すしかないと思うのだが。せっかくの「魔界転生」という千載一遇を、ただの「お仕事」として通過したのはつくづく惜しい。

関連作品

トルネコの大冒険～不思議のダンジョン

ジRPG
メチュンソフト
機SFC ¥9,600円 発93年9月19日

本文中でも取り上げた自動生成マップ型RPG。ここ数年のAVGが『バイオハザード』に沿っているように、この手のゲームを出したら、必ずと言っていいほどこの作品と比較される。

首都高バトル01

時速300kmオーバーで繰り広げられる「反社会性」を楽しもう!?

レースとしての奥深さでいえば『グランツーリスモ』が上だが、サーキットでは味わえない魅力を感じることができる。

バトル方式レースならでは求められる一瞬の判断

長い間『首都高バトル』シリーズは「邪道レースゲーム」だと思っていた。首都高を適当に流して走っているライバルカーに対して、パッシングでバトル開始、コース上のゴールという概念はなく、SPゲージ（ライバルカーに先行されていたり、壁や車にぶつかることによって減少する。SPが何の略かは不明）という一種のヤル気ゲージのようなモノが先になくなったほうが負けというスタイルは、まともなレースゲームであるとは思えなかった。

コースが首都高というのも、サーキットとしてはテクニカルな部分が少なく「結局は速い（馬力のある）車が強いのだろう」と思うとレースゲーム・マニアとしては物足りなく感じていた。ところが『首都高バトル01』は徹底的にコースマッピングを行い、グラフィックを進化させたことにより、かなり完成度の高いレース「バトル」ゲームとして登場した。

実際にプレイしてみると、ゲームバランスは絶妙で、ゲーム初期に選べる車種は限られているのだが、選ぶ車によってチューニングやセッティングの方向性が違うのが面白い。小型軽量車種（ex.レビン）でコーナリング重視の車を作るも良し、大排気量車種（ex.チェイサー／RX-7）でスピード重視の車を作るのも楽しい（最終的には、ある程度の馬力と車重のバランスの取れた車に乗り換える必要はあるのだが……）。

バトル方式のレースは、オフィシャルカーとして低速（時速80kmぐらい）で走るバンをよけて走る障害物競走になってしまうのだが、それでもライバルカーとのバトルはレースゲームというよりも、むしろ戦闘機に乗って、次々に敵機を撃墜している感覚に近く、その感覚はオーソドックスなレースゲームが求めるストイックさとは、正反対の感覚で非常に楽しい。

バトルに勝つことによって得られるクレジットで、愛車をチューニングしていくのだが、そのバランスも実に絶妙になっていて、ゲーム初期の頃は、簡単には勝たせてもらえない。

そしてゲームが本格的に面白くなるのは、最初に選択できるエリア（首都高・名古屋高速・大阪環状線）の終盤、時速300kmオーバーでのバトルに突入する頃からだ。このスピード領域になると、オフィシャルカーは完全に動くシケインとなり、ちょっとしたコーナーでも慣性ドリフトで曲がることになる。どんなに強力なブレーキを搭載していても、急制動は効かないので、一瞬の判断ミスがバトルの勝敗を決めることになる。

フルコース・オープンで登場す

text by ハービー吉村

プレイ時間：40時間



ジレース
メ元気
機PS2
¥6,800円
発03年7月24日

る「湾岸B」を時速300kmオーバーで疾走する感覚は、まさに「湾岸ミッドナイト」（楠みちはる著）の世界だ。『首都高バトル01』をプレイして感じるのは、このゲームの徹底的な「反社会性」だろう。そして、それが実に楽しい。

現実に首都高を時速300kmオーバーで走行することは、ゲームのオープニングに警告されるまでもなく犯罪行為であり、もし、そんな車が実際にいたとしたら、「クレイジーだ！」としか言えない。

しかし、「バーチャル首都高」で体験する時速300kmオーバーの世界は超弩級であり、このゲーム最大の魅力はそこにある。

かなり面白いゲームのちょっと納得いかない部分

実はこのゲーム、そんなに奥は深くない。登場車種は『グランツーリスモ』シリーズよりもかなり少ないし、セッティング項目も多い割には、テクニカルなコースではないので神経質にセッティングする必要もない（車重1t以上の車が時速300kmオーバーで走るのだから、サスペンションのセッティングだけで、グリップするはずがない。本当に必要なのはレーシング・スリックタイヤだろう）。

だからと言って、このゲームの魅力が減るわけではない。サーキットで走る時速300kmオーバーの世界と、首都高で走る時速300kmオーバーの世界は全然違うシロモノなのだから……。オーソドックスなレースゲームとは一味違う『首都高バトル01』は、かなり面白いレース「バトル」ゲームだとは思うのだが、ちょっと納得いかないところもある。

まず、ライバルカーの中でも、ボスクラスの車がどの程度チューニングをしているかが、まったく不明なこと。かなり理不尽に速すぎるような気がする。

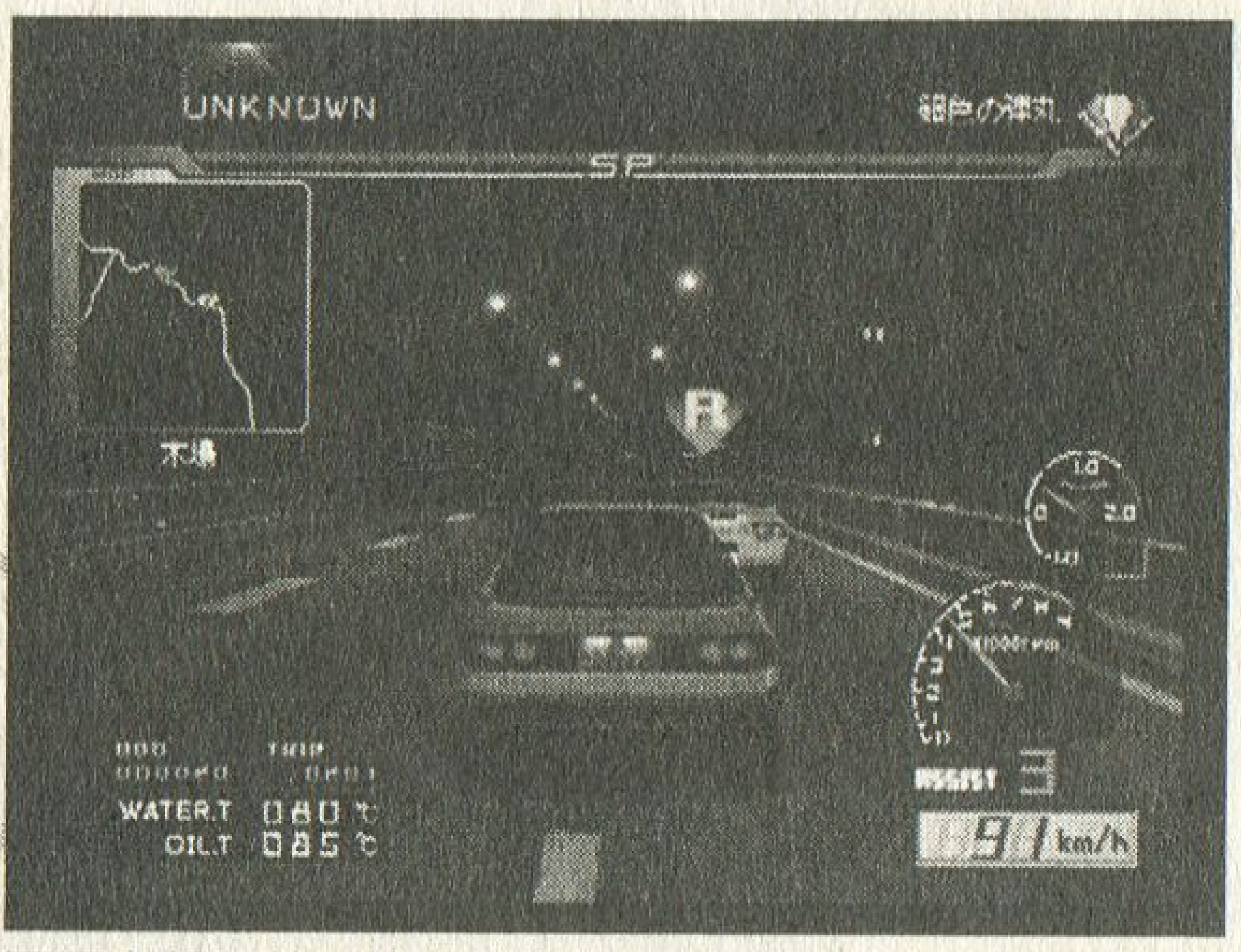
それを補うようにAIがバカな（「そんなスピードじゃ止まれないだろ」という速度でコーナーに進入して、キッチリ刺さってバトルに負ける）ところは、レースゲームの宿命とはいえ、やはり何とかしてほしいところ。

それから、ゲーム初期のバランスを取るためなのだろうが、チューニング費用がバカ高いのも、どうなのだろうか？　さすがに10kgの軽量化（ハンドルの交換・カーペットの撤去など）で100万クレジットはボリすぎだろう。

なぜかインプレッサWRXやスカイラインGT-R、スープラRZなどの使えそうな車の購入価格がバカ高い（約600万クレジット。初めはチューニングカーを売っているのかと思ったが、購入した車はノーマルだった）のも気になる（ラダトームの城の道具屋に「いなずまの剣」が売っているようなものであろう）。『首都高バトル』の世界観が非リアルの方向に振ってあるだけに車の値段やチューニング費用はリアルにして欲しかった。

とまあ、枝葉末節にこだわれば、いろいろと文句はあるのだが、とりあえず、次回作ではぜひやめていただきたいのが、コースオープンに伴う「変なポエム」だろう。いくらシステムが『レーシングラグーン』に似ているからって、そんなところまで似せてどうするつもりなのだろうか。まるで意味不明だし、バカにされたような気がするのはボクだけではあるまい。

それとも、それはやっぱり「このゲームはバカゲーなんですよ〜」という制作者側のメッセージなんだろうか？



画面上部に敵の情報が出たらパッシングをして勝負開始。でも断られることもある

関連作品

頭文字D Special Stage

ジRCG
メセガ
機PS2　¥6,800円　発03年6月26日

あっちが公認ゲームなのだとしたら、こっちは非公認「湾岸ミッドナイト」ということで。それにしてもマンガの世界をリアルにゲーム化するというのもなかなか大変なんでしょうねえ……。

バスケリアン

もっと光を！ 俗塵に埋もれる無名ゲームの悲劇

面白くもなく、つまらなくもない、ありきたりなゲーム。それだけじゃあまりにも寂しすぎる。

浮かんでは消え、消えては浮かぶ泡のように、今日もゲームは市場に投入され、次から次へと消費されている。業界では年間に1300を超える新タイトルが発売されているが、脚光を浴びるゲームは本当にひと握りにすぎない。まして失速著しいゲーム市場だ。闇に生まれ闇に消えていくタイトルのなんと多きことか。でも、ひっそりと業界を支えているのもこうした無名のゲーム群なのである。『バスケリアン』もそんなゲームのひとつかもしれない。

あらかじめ断っておくが凡作である。やってみるとそこそこ楽しめる。極端な不快感もない。でも心に残らない。無名ゲームとしては典型的なプレイ感覚だ。10年後に「そういえば『バスケリアン』というゲームあったなあ～」なんて話題に上ることもまずなかろう。ただ、惜しい、と思うところも多々あるのだ。ゲームのアプローチとして何が正しくて何が間違っていたのか。今日も俗塵に埋もれていく無名ゲームの明日を考えるうえで、『バスケリアン』はいいサンプルになる。ような気がする。

SF＋バスケの奇妙な世界観

メジャーなスポーツタイトルがひしめく中で、開発スタッフはバスケットボールを題材に選んだ。「スラムダンク」はとっくの昔に終了したが、NBAは相変わらず根強い人気を博している。野球やサッカーほどとは言わないが、バスケはユーザーにとって身近なスポーツではあると思う。選択として決して間違っていない。これまでにもNBA系を中心に数多くのバスケタイトルがリリースされているし、支持層は確実にある。もちろん、スタッフ自身の「バスケの魅力を伝えたい」という意識も感じられる。商業感覚、志とも初めの一歩はおかしくないのだ。

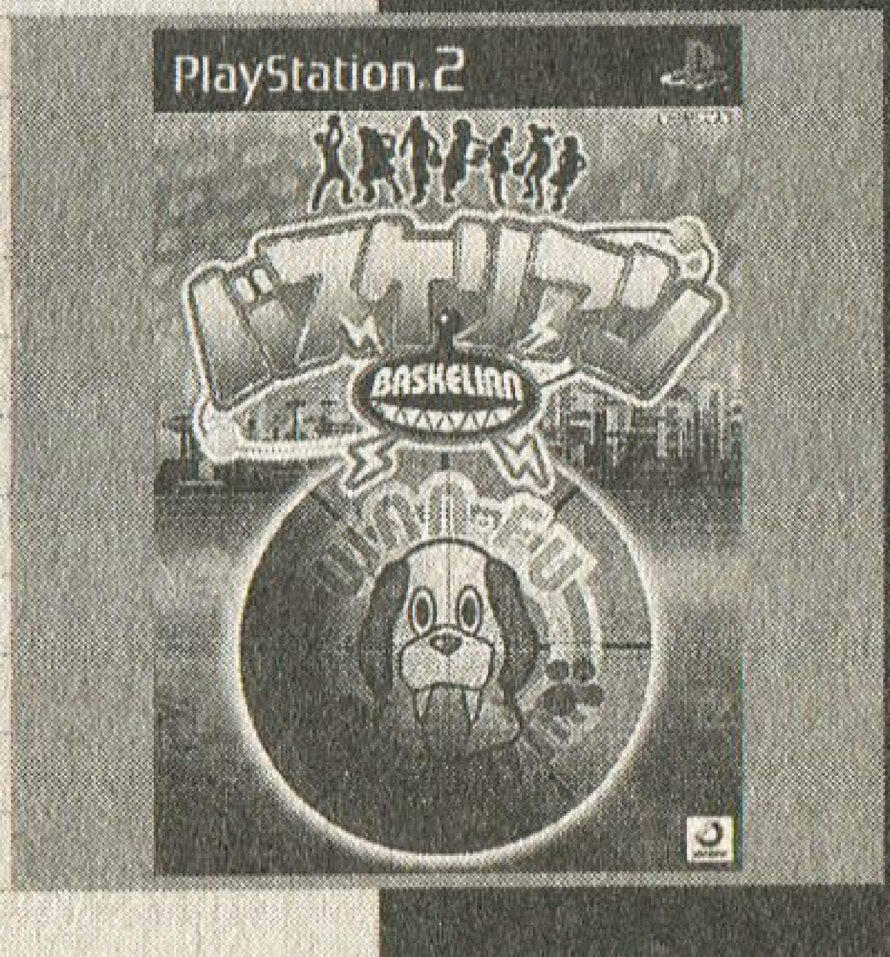
しかし、ゲームの世界観設定から微妙な揺らぎが生じてくる。作品の舞台は一言で言って何かSFチックで、〝ここは違う世界〟いった風なもの。「とある二連星で謎の宇宙生命体やさまざまな人種が入り乱れて行われるバスケットリーグ」なのだが……ゲームを進めていく段階ではごくごく普通の広場や体育館で試合は行われ、正直、意図がよくわからない。NBA系でありがちのリアルなバスケットゲームは非常にマニアックで、なじみのない一般層に二の足を踏ませるものが多い。だからいっちょキャラクターでいってみよう、という発想だとは思うのだが、問題はこのキャラクター世界がまったく魅力的でないことだ。

作品も全編この妙な世界観に振り回されすぎてしまった。

ゲームをスタートさせると、画面には変な裸体の少年キャラクタ

text by 吉田龍司

プレイ時間：25時間



ジ 近未来風バスケットアクション
メ ジョルダン
機 PS2
¥ 6,800円
発 03年8月7日

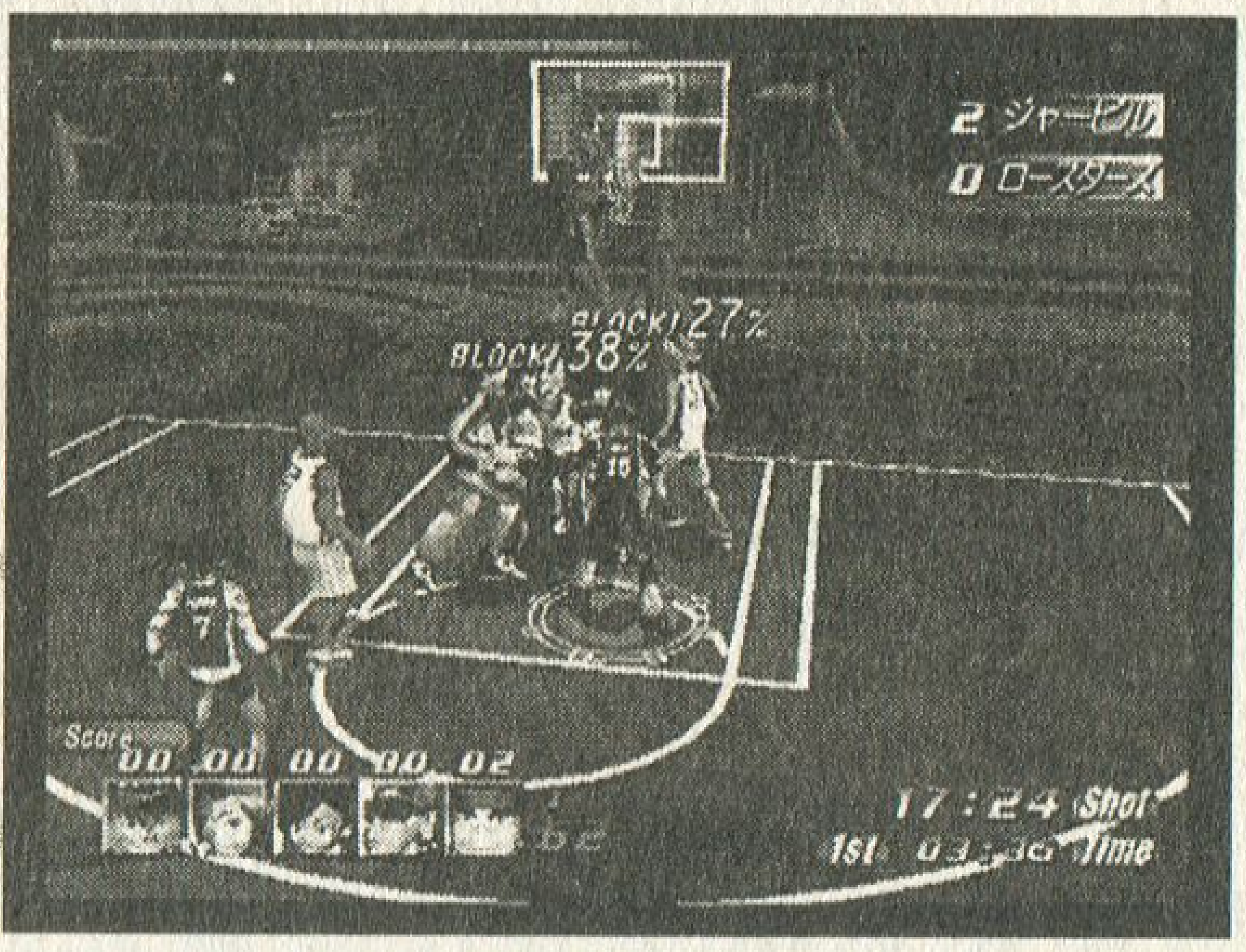
ーが広大な3Dワールドに放り出されている。これがメインメニュー画面である。この変な裸体の少年を動かしつつ、本編モードやカード閲覧モードなどを選ぶわけだが……印象は最悪である。正直言ってわかりづらい。何より変な裸体の少年など操作したくない。センス・オブ・ワンダーを演出したい気持ちはわからなくはない。が、プレイヤーはこのメニューでキーワードを入力させられたり、煩雑な手間を強いられるのである。手間もゲームのうちとはいえ、ゲーム管理メニューでの無駄な仕掛けは蛇足もいいところだと思う。

試合は楽しめるのだが……

本編シナリオもひどい。オープニングではこの変な裸体の少年がバスケを知る、というエピソードが語られるのだが、5W1Hも何もなくプレイヤー置き去りのまま、ゲームが進行していく。物語は試合の合間でキャラ同士の会話により進行していくわけだが、これとて摩訶不思議な世界観の意気込みとは程遠い、俗っぽいセリフが語られるのみ。なぜか「日本昔ばなし」BGM調の音楽もつらい。

致命的であるのは度重なるロード。本編を開始して、実際にボールを操るまでに結構な回数のロードがあり、最短でも約1分半の時間がかかってしまう。ロード中には変な裸体の少年が飛んでる画面を見せられたりする。挙句にに試合の各クォーターでも読み込みが発生するのは厳しすぎる。

ただし、である。肝心の試合モード自体は良くできているのだ。



自分のキャラだけしか動かせないため、パスを一回出してしまうと見守ることしかできない

プレイヤーはチームでポイント・ガード（司令塔の役割。サッカーのミッドフィルダーに相当）となり、ゲームを作っていく。フェイク、ドリブル、スティールといった操作は非常に楽しく、ダンクシュートを決めるときの快感もあり、スリリングなバスケの面白さは十分に再現できている。

ワンマンプレイばかりやっていてはポイント・ガードは務まらない。試合中はパスをうまくつないで得点する爽快感、思うように動いてくれない味方に対する焦燥感など、司令塔気分が存分に味わえる作りとなっている。たとえば、うかつなディフェンスをしていたがために、簡単にスリーポイントを打たれたときは悔しい。ゴール下で難しいリバウンドを取れたときは桜木花道気分で嬉しい。選手を成長させたり有能選手を獲得してチームを強くさせるのも面白い。

とはいえ……『バスケリアン』を遊ぶには何か「決意」を要するのだ。システム周りなどの問題の向こうに、そこそこ楽しいゲームがあるのはわかっているのだが。また、長くやっているとキャラにも愛着が出てくるはずだが、主人公ユーゴや変な裸体の少年を見たいという気分も全然わかない。キャラに息吹を持たせようとする気概が感じられない点が、結局最後まで響いている。これは決してデザインのせいではなかろう。SF設定もいいが、これを具現化・商品化できる人がいなければ、見送るべきアイディアだったと思う。

バスケ自体は気軽なスポーツである。サッカーや野球とは違って、1on1ならボールひとつで楽しめるような敷居の低さがあるわけで。奇をてらうより、まずわかりやすく快適なシステムありきだと思うのだ。そして、キャラゲーならば、もっとキャラを大事に。あっというまに俗塵に埋もれるのも哀しいではないか。

関連作品

ドラッキーの草やきう

ジSPG
メイマジニア
機SFC ¥9,800円 発93年12月17日

よくわからない世界で変なネコ“ドラッキー”をはじめとする変な動物チームが活躍するキャラ野球ゲーム。システムはファミスタそのもの。が、妙な味があり、草野球ならではのお気軽感覚とプアー感覚が一部で受けていた。踊りながら打席に入ると、審判に「やめなさい」と怒られる。のどか。

ミッシングパーツ3 the TANTEI stories

クラシカルな趣の推理AVGはアンティークとなるべく在る

『久遠の絆』『風雨来記』のフォグが発売した探偵AVG三部作がこの7月をもって完結。11月にはPS2版も発売予定。

text by 卯月鮎

プレイ時間：55時間



ジAVG
メフォグ
機DC
¥4,800円
発03年7月31日

探偵だからこそ心の闇を救える

『ミッシングパーツ』（以下『MP』）は、ドリームキャストで展開された推理AVGシリーズ。当初から連続した三部作として企画され、今作『MP3』をもって完結した。こういった、トータルで見られるべき連作は、いわゆる情報誌では評価されづらい。このたびは、シリーズが完結したこともあり、ややマイナーな良作を紹介するという意味も込めて、ここに取り上げさせてもらった。

本作の主人公は、新米探偵の青年・真神恭介。幼いころ、両親が奇妙な事故死を遂げた過去を持つ恭介は、港町・遠羽にある探偵事務所で働き始めた。彼を囲むのは、所長代理の京香とアンティークショップ店主の成美という年上の美女2人と、成美の育ての親であるご隠居とその居候の哲平、ベテラン刑事の氷室とその部下・森川など、個性派ぞろいの面々。恭介は、彼らに協力してもらいつつ、いくつもの殺人事件を解決していく。

連続ドラマ風に展開されるこのシリーズは、各巻ごとに2話収録され、全6話の構成となっている。各話ごとにヒロインが登場することもあって、どことなく美少女ゲーム的にも思えるが、シナリオのベースはあくまで探偵もの。事件のカギを握っているのは、オルゴールやカメオ、テディベアなど、タイトルにあるように、パーツが欠けてしまったアンティーク。全6話とも、アンティークが絡むストーリーで統一されている。

ゲームのシステムは、時折出る選択肢をセレクトしていくシンプルなAVG。虫眼鏡を使っての捜査などは、非常にクラシカルに映る。正直なところ、この部分はゲーム誌でのレビューや扱われ方でマイナスに働いたと思う。美少女ゲームばかりのDCで今さら発売、というだけで分が悪いうえに、システムに目新しさがない、とあっては、そのイメージから評価も平均点よりちょい上に落ち着く、といったところだろうか。ただし、本作の場合、あえてオーソドックスなスタイルに徹した、という節もある。先に述べた「アンティーク」というモチーフからも、作り手のそんな意図が透けて見えるのではないか。アンティークとは、厳密には「製造後100年以上たった」骨董品のことだが、今では緩く「大量生産時代以前の、職人芸が垣間見られる」中古の雑貨をまとめてそう呼ぶ場合が多い。新しくはないけれど、ひとつひとつ丁寧に作られていて、匠の技が見え隠れする。本作の目指すところも、そのアンティークの境地なのだろう。目新しさにこだわることなく、ユーザーになじみがあるシステムを採用した代わり、徹底的

にシナリオやセリフ回しにこだわる。そのスタンスは一徹で職人的だ。1作目での不満点を、2作目以降できちんと解消している点にも、丁寧さを感じる。

アンティークが持つ世代を超える輝き

　ここで、各シナリオの内容を簡単に説明しておく。第1話は、遺産相続にまつわる連続殺人「鳴らないオルゴール」、第2話は、アイドルオーディション絡みで起きた事件を描く芸能界ものの「赤いカメオ」。第3話「託されたペーパーナイフ」では、行方不明になった哲平の友人とヤクザの抗争、そして猟奇殺人が絡み合う複雑な事件が描かれ、第4話「傷ついたテディベア」は、病院で発生した殺人の真相を暴く。第5話「迷いの懐中時計」は、あるタクシー運転手の死の謎に迫り、そして第6話「追憶のペンダント」では、大規模イベントの会場を舞台に、これまでの事件で出てきたすべての伏線が明かされる。



こちらは探偵事務所での一コマ。失踪した所長の代理をしている京香と主人公の恭介。

　こうして6話を振り返ってみると、それぞれ起きる事件はバラエティに富んでいる。基本的に、あまりに突飛なトリックもなく、謎解きが目的の密室殺人も登場しない。また、ホラー、猟奇という側面も薄く、強いて言えば社会派ということになるだろう。現実的に起こりうる事件を前提に、犯罪に直面した新米探偵の悩みや成長を描く。1話が終わるまで7～8時間ほど。だが、長いと感じることはない。遠羽町にやってきたばかりの恭介が、少しずつ周りの人々と仲良くなり、絆が育まれる、その様子が心地いい。凄惨な事件と対照的な彼らの温かい交流には、思わずほっとさせられてしまう。特に、ワトソン役、哲平との掛け合いは絶妙。ほかにも、ベテラン刑事・氷室のにじみ出る人柄など、登場人物には深さがある。セリフを中心としたテキスト量は膨大だが、さらっと読まされてしまう。これは、中身にこだわった作り手側の勝利だろう。

　もちろん、探偵ものということで、選択肢をミスればゲームオーバーにもなるし、また、うまく行動していけば、事件の犠牲者を減らせたりもする。特に3話や6話など、プレイヤーの腕が試されるシビアなシナリオも用意されている。とはいえ、2回目以降のプレイでは読み飛ばしもできるので、とりあえず1度目は、探偵ランクにこだわらず、ストーリーを楽しむのが正解だろう。事件の裏に流れている物語を読むのが好きな探偵AVGファンには、幸せな時が待っている。

　思えば、TVゲーム発展の歴史は、そのまま発明の歴史でもあった。ほぼ無から〝ゲーム〟という遊びを作り上げていった開発者は、有能な発明家だったとも言える。だが現在、状況はだいぶ変わってきた。TVゲームは日常にすっかり定着し、見果てぬ夢に満ちた憧れの箱ではなくなった。今の子どもにとっては、生まれたときからすでにある、当たり前の存在なのだ。技術革新、発明大会……。目先の新しさだけを競う時代はもう過ぎた。TVゲームは電化製品ではない。本当に便利になったか疑問に感じるような新機能が次々と搭載される。それでは、旧いものは死んでいくだけだ。作品である以上、次の世代へ中身を伝えたい、そう思えるものであってほしい。「古くたって、シンプルだって、いいものはある」。そんなふうに『MP』は語りかけてくる気がする。

関連作品

探偵・神宮寺三郎　夢の終わりに
ジAVG
メデータイースト
機PS ¥5,800円 発98年4月23日

『神宮寺三郎』シリーズ最高傑作とも言われる一本。神宮寺と洋子の関係の描かれ方に、本作と近いところがある。『MP』は、探偵ものとしては『クロス探偵』よりは『神宮寺』寄りか。

シャイニング・ソウルII

GBAではおなじみになったお手軽ネットゲーム。だけどマルチプレイでは敷居は高く、シングルプレイにしてもゲーム性としては……。

脳みそホエホエ
プレイ時間：30時間

コミュニケーションRPG
セガ　GBA　5,980円
'03年7月24日



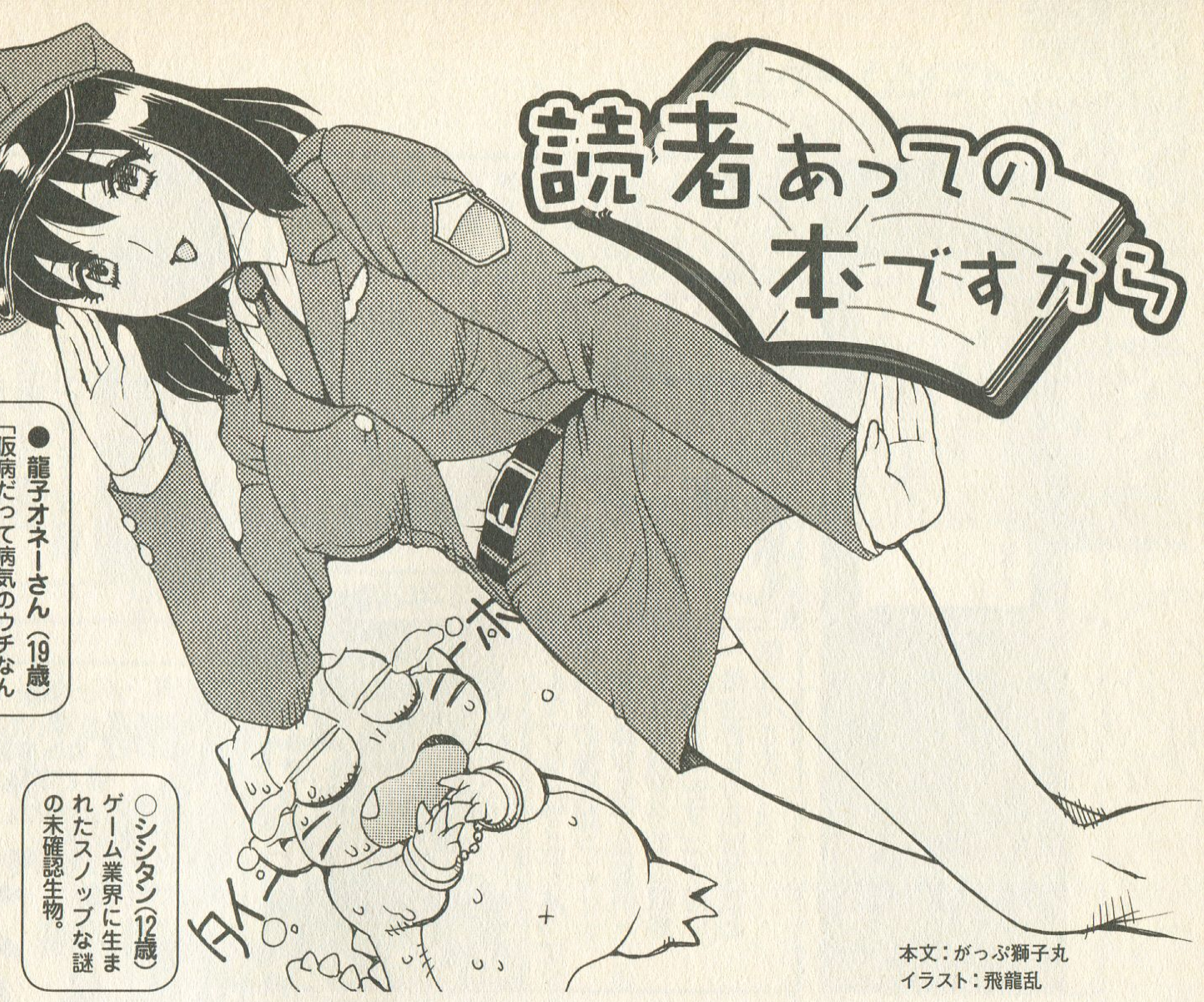







そんなわけで今回は寂しくシングルモードをプレイしたわけですが……
全体的に見てマルチモードが前提にあってのシングルモードという作りになってる気がするんですよね
ストーリー部分はサブイベントもあるものの基本的にはシンプルなもので王様に言われたステージに次から次へと行けば進むことができます。1人用としては少々物足りませんがテンポは良い
個人的にお気に入りはモンスターの会話中にタイミングを見計らって攻撃しないといけないイベントです。斬新な感じでよかった～
はう
隠そうとしてた。
決してシングルモードがダメというわけではありません
普通に楽しめますが
どうしても他の1人用のARPGと比べると
シングルモードが弱く感じてしまうのです
脳ホエがゲーム性よりストーリー重視な人ってのもそう感じた原因かもしれませんが……
シングルプレイ時 メニュー画面を開いてる時でもリアルタイムなのは勘弁してほしい!! 外で遊んでる時でちょっとだけ止めたい時とか困ります。気が付いたら攻撃受けて死んでたり(泣)
ザザザ
クックックッ
うわぁぁ敵にやられてる音が……
そしてプレイヤーによってキャラの個性がわかれるシステムやたくさんのアイテム収集それもマルチプレイ時に一番生きてくる部分だと思うんです
パラメーターの割り振りで戦士タイプの部分しか上げてなかったせいで後半敵の魔法攻撃ですぐに死ぬキャラになってしまった… 1人用の時は平均的に上げないと辛いっス
もしもGBAがネットにつなげられたら仲間と追加マップなどの問題も解決してよかったのになぁとつくづく思ったソフトでした
今後に期待!!

読者あっての本ですから



●龍子オネーさん（19歳）
「仮病だって病気のウチなんですよ！」と強く主張する微妙なお年頃。

○シシタン（12歳）
ゲーム業界に生まれたスノッブな謎の未確認生物。

本文：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

「平成の米不足」ももはや10年前の話です

●ハイこんにちわー。まったく今更ムシムシしても遅いっちゅーねん！ 冷夏のおかげで懸念されていた電力不足もなく、原発業界もほぞをかんでいることでしょうけど、ほんまいつの間にか終わっちゃいましたね、夏……。オネーさん海にも山にも行くチャンスなくて、休みはアニマックス開局5周年アニメマラソン見てるわ、冷夏で新米が値上がりしてるわホンマ……。

○過ぎ去ったコトをぐちぐち言うのは人間にとって醜い光景のひとつデス…。アンケートハガキがなくなって惜しむ声もありましたけど、メールでの意見が多くなり増えている傾向デス。今更ですがこのコーナーは「本誌に対するご意見、ご感想」からノリで採用してますので、ゲームや本誌と直接関係なくても気の利いたコメントをドシドシお送りくださいネ。

■貴誌におけるゲームソフトレビューの魅力の一つは、面白さに対する評価と、作品全体を肯定する度合いに開きがある場合が比較的多く、さらに、どちらが大きい場合でも納得させられてしまうだけの内容がある所だと考えます。と、いうわけで隔月間130ページの本に、「ゲームソフト批評」が10本20ページしかないのはいかがなものかと。せめて二割増量でお願いします。あと、ギフトピアは少しホメすぎ、同じだけの金と時間をかけるなら、近年、食傷気味とはいえ、大人向け絵本を数冊買った方が良いと思えるレベルかと。

（大阪市　どっぴゅ精子丸）

○一見中身がありそうなご意見ですが、もうその中坊みたいなペンネームで台なしデスネ。

■特集ですが、ゲームの影響力を犯罪方面で検証しようとしていますが、心理面への影響も取り上げてほしい。過去にプレイしたゲームが自分のトラウマを刺激してうつに近い状態になったことがある。

（三重県　ぷーすけ・ぷー）

●トラウマになったゲームってみなさんけっこうあるでしょーネ。

○シシタン、『ネクロマンサー』のエンディングの最後のシーンが結構今でもキマス。

■これで名実ともに新時代に突入したわけですね。自由な取材環境のために編集方針のページを外したのでしょうけど、これが英断になるか変節になるかは皆さん次第です。頑張るのですよ…。

（茨城県　c.g.ponn）

■前号（特集）は普通に戻ってホっとしました。（お願いですから日陰の趣味はこっそり特集してください…）

（埼玉県　左　真紀）



●男臭い編集部に久々に女性スタッフが増えたのは非常に意義の高いコトじゃないかと。これでヤロー寄りだった編集体制にデリカシーというかリベラルな空気が出てくることをオネーさん願ってます。

■最近のゲームはゲームとは別にケータイ、もしくはパソコンを持っているというコトが前提になっているような感じがします（ルールになっているような感じがします）。情報を管理するためにゲーム以外の情報メディアとのクロスオーバーというのが気になりました。

（石川県　匿名希望）

○そういや今、ゲーム制作会社はモバイルコンテンツにシフトする傾向増えてますね。

■学校の廊下を走りまわりながら女の子のスカートをどんどんめくっていくと点数がどんどん入ってくるんですよ！　職員室に呼ばれたらゲームオーバー！　そんなゲームないですかね〜。

（埼玉県　耳だれ.com）



○実はゲーム会社の企画会議のノリも割とそんな感じで決まってマス。

■阪神もしくは阪神ファン特集してください。ニワカファンです。モー娘。の時みたいのでよろしく。

（兵庫県　おやてん）

●池袋駅構内にもタイガースショップがあるのは、オネーさんさすがにヤリスギという気がします。

■しばらくゲームをしないと、目が疲れる疲れる何時間もテレビをつけっぱなしになってしまう。

（東京都　ティーポット）

○いやシシタン先日、モニターみてたらやけに左目だけ乾くナーと

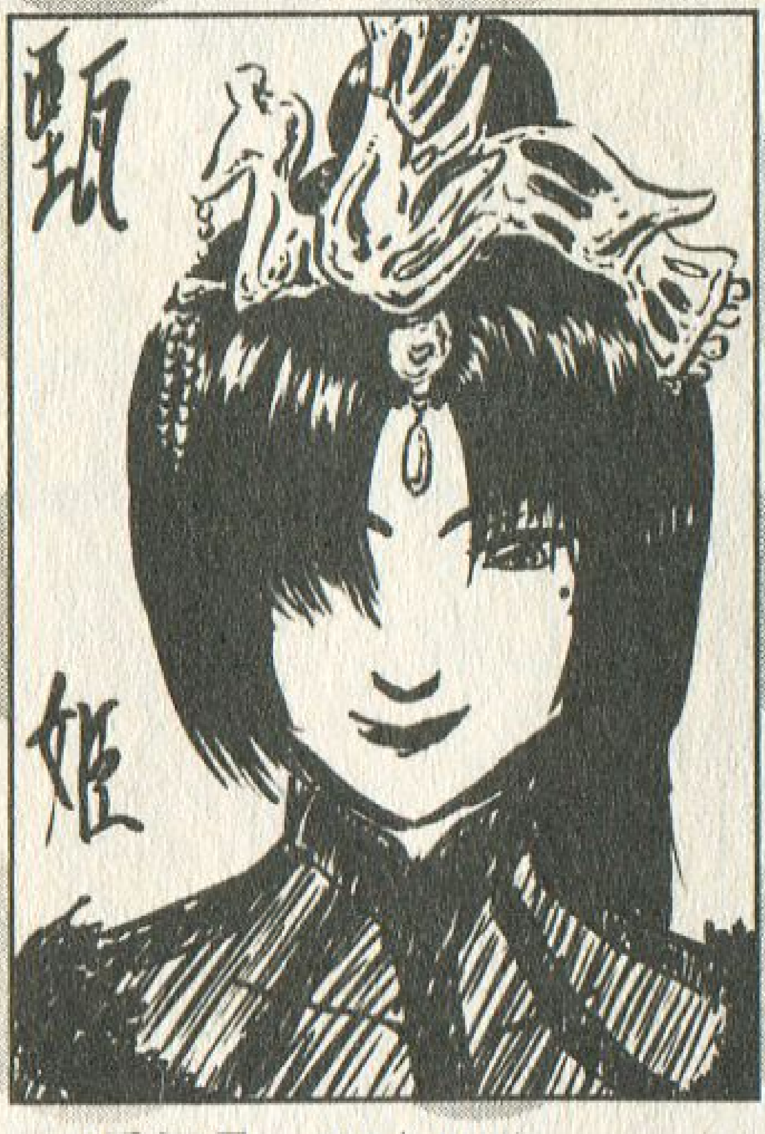
読者イラストギャラリー

常にイラスト募集中！

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル
(株)マイクロマガジン「隔月刊ゲーム批評」編集部
イラストギャラリー係　まで











〈愛知県　DE☆ME〉
今回、DE☆ME氏のイラストはあまりにも狙いすぎな連作なのが、むしろその意気や良しというコトで採用しちゃいました。

執筆者一覧

RD／あーるでぃー
51号の『怒首領蜂大往生』の記事が誤読されまくってて悲しいなぁと思うも、誤読されるのは自分のライティング能力の問題だと考えるといたたまれず、つい『雷電DX』で現実逃避に走ってしまうフリーライター。

天野譲二／あまの・じょうじ
最近は「面白いDVDの本」（太田出版）に執筆。『サイレントヒル』の時もそうでしたが、本作の販促活動には全然気がつかず、発売後に店頭で「あれ？」と思った次第でした。修行が足りませんな。

飴尾拓朗／あめお・たくろう
僕はコントローラを握ってアニメを見たいんじゃない。ゲームでB級アクション映画に「参加」したいんだ……なんつって。

Alexander服部／あれくさんだー・はっとり
結局影響を与えるだけの社会的、文化的な地位が低いからこそ業界全体が責められたりするのだろう。確かに今のゲーム業界で文化的な価値が高いものって少ないしなぁ……。

ANDY CHEN／あんでぃ・ちぇん
久々のアメリカに感涙。確かにCHINAやシンガポールもイケてますが、アメリカンスピリッツが一番です。

池谷勇人／いけや・はやと
幸か不幸か田舎の出身なので、小学校時代はバリバリの「空き地」っ子でした。「缶蹴りのオニ」の異名があったとかなかったとか。

卯月鮎／うづき・あゆ
レビュアー。『ミッシングパーツ』はPS2に移植予定。DCファンにはやや寂しい知らせか。希望的観測で、AVG復活の兆しが。サイトはhttp://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/

大塚雄二／おおつか・ゆうじ
フリーライター。生きてるといろいろあるんですよ……いろいろ。

風野春樹／かざの・はるき
69年生まれ。精神科医、時々SF書評家。サイト「サイコドクターあばれ旅」主宰。看護学雑誌（医学書院）に「わかるようでわからない精神科のコトバ」、SFマガジン（早川書房）に日本SFレビューを連載中。

がっぷ獅子丸／がっぷ・ししまる
68年生まれ。アーケードおよびコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな35歳。

金寿彦／こん・としひこ
秋葉原にあるゲームショップ、株式会社メッセサンオー販売部統括責任者、および本店店長。

里内武志／さとうち・たけし
広告代理店、デザイン会社からテレビゲーム業界に転じ、複数のメーカーで宣伝／広報／営業業務に携わり、現在フリーの立場で業界を野次っている。ファミコン時代を知る業界古参のゲームおやじ。

シンプルテックプロダクション／しんぷるてっくぷろだくしょん
ゲーム攻略からセキュリティ対策まで、PC関連のあらゆる分野のテキストライティングを手がける零細企業。現在、自転車操業中。

スサノヒロキ／すさの・ひろき
某コンピューター周辺機器メーカー勤務後、フリーライターに。中学生時代に『ギャラガ』をやって先生に怒られました。今考えれば立派な校内暴力。時代は変わりましたね。

武田丸男／たけだ・まるお
広告／デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトプロデュース業務に携わる。近頃自分でゲームを楽しむいとまがないことを嘆いている。

多根清史／たね・きよし
近著「超クソゲーRevolutions」（太田出版）が全国のコンビニに配本予定。『デスクリムゾン』の新録ロングインタビューもあり！

TISSOT／てぃそっと
Ebgamesの中古で海外版を買い漁るも、送料がバカにならないことに後から気付く脳みそ貧乏ライター。性格は投げやり。でも既婚。

テリョン／てりょん
最近『R・TYPEファイナル』にはまっています。久しぶりの横スクロールだし、100台の機体もいい。エンディングには感動しちゃいました。で、『R・TYPEファイナル2』は発売されるのでしょうか。

DRAGONWAR1／どらごんうぉー・わん
取材したゲーブさんと中里さんのゲームに対する情熱に強く心を打たれました。やはりゲーム産業はハートで変えていく、っていうのもまんざらうそではないな、と実感したところです。

中村彰憲／なかむら・あきのり
学術博士。名古屋大学、清華大交換研究員を経て現在は早稲田大学アジア

た太平洋研究センター助手兼名古屋商科大学非常勤講師。ご意見はnakamura.a@wiaps.waseda.ac.jp

名越稔洋／なごし・としひろ
65年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4研ソフト研究開発部部長を経て、現在アミューズメントヴィジョン社長兼セガ執行役員。セガ時代『バーチャレーシング』等にCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』等をリリース。最新作は『F-ZERO GX／AX』。

脳みそホエホエ／のうみそ・ほえほえ
誰か絵の仕事ください（笑）。HPはhttp://www.ne.jp/asahi/hoe/hoe/

ハービー吉村／はーびー・よしむら
編集者／ライター&レースゲームマニア。ギックリ腰になってしまい、夏休みを棒に振る。もう若くはない……ということか……。

パオロ・マッツァリーノ／ぱおろ・まっつぁりーの
スタンダード反社会学講座（http://mazzan.at.infoseek.co.jp/）主宰。受講者随時受付中。講師は全員外国人（ウソ）。

橋本和明／はしもと・かずあき
小学生の時からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制作の下請け会社を経営しつつ、フリーライターとしてさまざまな雑誌で活躍中。

府元晶／ふもと・あきら
『オールアバウトジャパン』ガイド。ゲイムマン名義で別冊宝島、CSエンタ371等でも活動。http://www.tv-game.com/

緑丸／みどりまる
業界の古参ライター。料理、裁縫が得意。好きなゲームは『きね子』。

山谷剛史／やまや・たけし
デジタルトラベラー。世界どこでも移動できてITがわかる唯一のライター。最近は中国を拠点として、一般誌にも執筆する。

吉田龍司／よしだ・りゅうじ
ライター。割愛しましたが、藤岡さんの取材では"青の洞門"の一説を伺う機会がありました。まるで氏の一人芝居。切々と物語る氏の目に光る涙を見て驚愕。ライダー世代で良かった！ http://homepage3.nifty.com/dreamdragon/

米光一成／よねみつ・かずなり
ゲームデザイナー&ライター。代表作は『ぷよぷよ』『バロック』『ベストセラーゲーム化会議』など。http://www.Lv99.com/で、いろいろ展開中。

ゲーム批評「読者プレゼント」

今月も「ゲーム批評」をご愛読いただき、まことにありがとうございます。
アンケートにご回答いただいた方の中から抽選で4名様にプレゼントをお送りいたします。
締め切りは11月17日、当選者の発表はVol.54（12月3日発売）にて行います。
アンケートについては、128ページをご覧下さい。

1. ゲームボーイアドバンスSP本体



1名様

2. 今回「ゲームソフト批評」でご紹介した
『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル』
『カービィのエアライド』
『ボクらの太陽』
『ハングリィゴースト』
『R・TYPEファイナル』
『魔界転生』
『首都高バトル01』
『バスケリアン』
『ミッシングパーツ3』
『シャイニング・ソウルⅡ』

以上10タイトルから、3タイトルを選考して **各1名様**

※応募の際は、ご希望の商品名をお書き下さい。

「ゲーム批評 Vol.52」プレゼント当選者発表

1. ゲームキューブ+ゲームボーイプレイヤー「エンジョイプラスパック」
2. 植松伸夫氏サイン入りCD「THE BLACK MAGES」
   同氏サイン入りCD「戦え！ 半熟英雄」
3. 光田康典氏サイン入りCD「ゼノサーガ オリジナル・サウンドトラック」
   同氏サイン入りCD「セイリング・トゥ・ザ・ワールド」
   同氏サイン入りCD「アン・キニュント」

大阪府 teさん
茨城県 c.g.ponnさん
愛知県 うにゃはらさん
神奈川県 dalさん
広島県 ayaさん
宮城県 虫歯大将さん

以上、6名となります。おめでとうございます。

ゲーム批評「読者アンケート」

今月も「ゲーム批評」をご愛読いただき、まことにありがとうございます。
皆様の「ゲーム批評」に対するご意見をアンケートにてお寄せください。
ご回答いただいた方の中から抽選にてプレゼントをお送りいたします。
締め切りは11月17日、当選者の発表はVol.54（12月3日発売）にて行います。
プレゼントについては、127ページをご覧下さい。

インターネットの応募

インターネットをご利用できる環境にてアクセスされると、アンケートの送付が簡単にできます。

下記に設置しております、
応募フォームをご利用ください。
http://www.microgroup.co.jp/g-survey.htm

はがき、封書の応募

本ページ下部の応募用紙（コピー可）を切り取り、はがきに貼付け、もしくは封書にて以下の宛先に送付してください。

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
(株)マイクロマガジン社
「ゲーム批評Vol.53
アンケート係」行

※お答えいただいた内容は、ゲーム批評に掲載される場合がございます。あらかじめご了承ください。

キリトル　キリトル

以下は表面に記載願います

■氏名（ふりがな）
■ペンネーム［不要の方は結構です］
■郵便番号　■住所
■年齢　■性別　■職業

以下は右欄にご回答下さい

①欲しいプレゼントを127ページより1つだけ選び、商品名をご記入ください。

②面白かった記事のページ番号を3つ記入してください。

③面白くなかった記事のページ番号を3つ記入してください。

④本誌を購入した理由、もしくは購入しなかった理由は何ですか？

⑤本誌を毎号買っていますか？
1. 毎号必ず買う
2. 書店で見掛けたときだけ買う
3. 特集内容に興味があるときだけ買う
4.「ゲームソフト批評」に興味があるときだけ買う
5. 初めて買った

⑥なぜガンダムゲームは売れると思いますか？

⑦あなたが好きな、嫌いなガンダムゲームとその理由をお答えください。

⑧あなたが信頼できる、できないと考えているゲーム雑誌名と、その理由をお答えください。

⑨本書に対するご意見、ご感想、今後の要望などをお聞かせください。

キリトル

①

②　③

④ 購入した　理由
購入しなかった

⑤ 1.　2.　3.　4.　5.

⑥

⑦

⑧

⑨

キリトル

BACK NUMBER INDEX

<Vol.52> 2003年9月発行 780円（税込）



■オンラインゲームの虚実

PSBB1年目の実情
社会問題化するオンラインゲーム

●快楽！　ゲーム音楽

快楽の歴史
ゲーム音楽作曲家のプロフィール
「植松伸夫氏」・「光田康典氏」

<Vol.51> 2003年7月発行 780円（税込）



■ゲーム批評的 エロゲー論

Hシーンを抜いた元18禁ゲームが売れる理由
～背徳エロゲー論～非日常へのあこがれ

●バグソフトの真実

『スターオーシャン3』で起きた不具合の真相とは!?
これが正しいクレームのつけ方だ!!

<Vol.50> 2003年5月発行 780円（税込）



■決定!!　ゲーム批評大賞

ZOO KEEPER ってなんなのよ？
読者が選んだゲーム批評大賞!!

●台頭したメディアミックス

討論!!　メディアミックスがもたらしたモノ
メディアミックスはゲームを救う？

<Vol.49> 2003年3月発行 780円（税込）



■スクエア・エニックス創り上げられた楽園の闇

リストラ、人材流出は起こるのか？
裏話満載!!　ゲーム業界"仕事人"座談会!

●背徳ゲームの愉悦

反社会的な暴力ゲームにほれ込んだのは誰だ
背徳ゲームの出所を追え!!

<Vol.42>2002年1月発行 780円（税込）
■「孤独な王道!?　ゲームキューブ」特別対談 名越稔洋×岡本吉起　激走!! フロム・ソフトウェア　Xboxのことも教えて本郷さん!!
●「格闘ゲーム　新世紀へ」格闘ゲームの派閥争い　VF.NETはメリットだったのか

<Vol.43>2002年3月発行 780円（税込）（品切中）
■「なぜこんなに美しいのか？」そうだ、美容整形外科医に聞いてみよう　アイドル研究家が3DCG美女を斬る!!
●「ソフト批評　スペシャル」『MGS2』『Rez』『ICO』など

<Vol.44>2002年5月発行 780円（税込）（品切中）
■「げっ！ホモゲーを愛する女心って？」特濃!　ボーイズラブ ゲーム座談会　特別対談「薔薇族」編集長×「B-GAME」発行者
●エンターブレインが犯した道義的大罪とは　ファミ通体制と任天堂とのパワーバランス

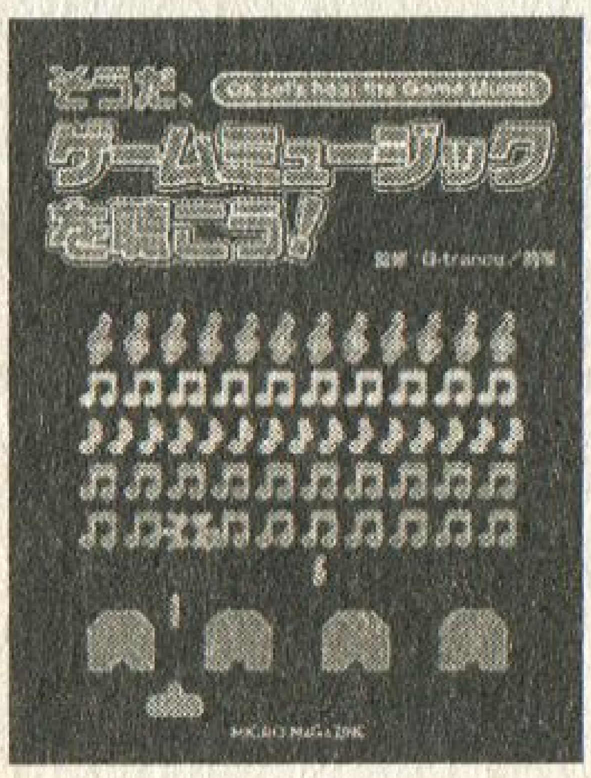
<Vol.45>2002年7月発行 780円（税込）（品切中）
■Xbox玉砕の理由　あのときセガとスクウェアを買っておけば……　売れない責任はどこにある？
●エンターブレイン正論無き主張　「ファミ通体制」はメーカーとゲーム誌の力関係から生まれた

<Vol.46>2002年9月発行 780円（税込）（品切中）
■「夢破れしFFXI」『XI』はブランド名を悪用した駄作だ！　スクウェアに残された２つの未来…
●「ホラーゲームって本当に怖いの？」よし、精神科医に聞いてみよう

<Vol.47>2002年11月発行 780円（税込）
■「セガ地獄」緊急召集　元セガ社員と語ろう!!　読者激白　今、セガに言いたいことはなんですか？
●「ボクたちはゲーム脳におかされているのか!!」森昭雄教授に問う!!　一体何をもってゲーム脳か

<Vol.48>2003年1月発行 780円（税込）
■「日本のゲーム末期症状!?」ゲームファンドの誤算と迷走　ゲームがパチンコパチスロで染まる日
●「現実の女性よりも仮想の女性に惹かれる男たち」ギャルゲーはなぜ嫌われるのか？　制作メーカーが語る「美少女ゲーム」

関　連　書　籍



そうだ、ゲームミュージックを聴こう!
02年10月発行 1344円（税込）

■ゲームミュージックをつくる人々
崎元仁：ベイグランドストーリー
桜庭統：スターオーシャンシリーズ
■ゲームミュージック・シーンをささえる人々
中村正俊：オホーツクに消ゆ（2001年復刻版）
遠藤雅伸：ゼビウス（AC）



ゲームクリエイターの原体験
01年10月発行 1260円（税込）

■掲載クリエイターの方々と代表作
横井軍平氏：ゲームウォッチ
安田朗氏：ストリートファイターⅡ
薗部博之氏：ダービースタリオン
米光一成氏：ぷよぷよ
メタルユーキ氏：ときめきメモリアル
など総勢22名

- 悪趣味ゲーム紀行 ……… 98年12月発行　1260円（税込）
- 悪趣味ゲーム紀行 2 ……… 01年11月発行　1260円（税込）
- すごい!　エロゲー列伝 ……… 98年12月発行　1029円（税込）
- 仮面ライダー メイキング ……… 99年 5 月発行　3150円（税込）

Editor's Room

家のTVが暴走している。なんの前触れもなく、突然電源がオフになったかと思うと、オン・オフ・オン・オフ……と勝手に点いたり消えたりを繰り返す。すぐに直ることもあるが、この間はなぜか今まで一度として見たことのない、マニュアルにさえ説明が出ていない謎のモードに切替わってしまいお手上げ状態に。TVを観ているときはまだ諦めもつくが、ゲーム中はそれまでの労力を考えると……(泣)。一味違った緊張感溢れるゲームプレイに気が気でない日々が続く。　(高橋)

スポット参戦のはずが続けて参加することになりました。本当に人生、何が起こるかわかりませんねえ……。最近は進化が極まりすぎた『ウイイレ』をほどほどにして『サモナイ3』をやってます。キャラクターを変えつつもシリーズの売上を順調に伸ばしているのはスゴイなあと。あとSRPGが萌えを見せる＆楽しませる装置としてまだまだ有効なのかなとも思ったり。『ディスガイア』とかね。ただ、女主人公が攻略できんのは納得いかんなあ(笑)。　(津田)

最近気づいたのですが、虫フェロモンを持っているようです。蛾だろうが、蚊だろうが、未知の生物(蛾のような外見でありながら、トンボのような羽を持つ生物に遭遇しました……本当なんですって!)だろうが、何でも惹きつけます。でも虫に好かれてもなぁ。まぁ私の特異体質(?)はこれぐらいにしておいてゲームの話をすると、遂に最低睡眠時間(3時間?)を超えてまでやるようになっています。もうこれ以上ためこむ訳にはいかんのです。とは言っても中途半端になっているのが7タイトル……これからも増えるし……体だけは頑丈ですが、さすがに倒れるかもしれません。前言い訳ということで。　(遠藤)

アンケートはがきについてのお知らせ

「ゲーム批評 Vol.52」よりアンケートはがきを廃止し、インターネットによる集計へと変更となりましたので、下記URLへのアクセスをお願いいたします。
http://www.microgroup.co.jp/g-survey.htm
なお、はがきや封書での募集も引き続き行っております。
読者プレゼントの告知などもございますので、詳しくはP128をご参照ください。

ゲーム批評 11月号 Vol.53

平成15年11月1日発行(年6回隔月1回・偶数月3日発行)
第10巻第11号通巻86号　定価780円(本体743円)

発行人:武内静夫
編集人:小泉俊昭
編集長:高橋英昭
副編集長:津田清和
編　集:遠藤　学
販売営業:河合秀晃/清水俊雄/八木司郎/山田浩樹/中川雄之介
広告営業:五十嵐健一(株式会社マイクロハウス)
デザインワークス:長谷川昌紀/石垣慶一郎/内田雄介(株式会社マイクロハウス)
表紙写真:相田晴美
印　刷:株式会社廣済堂

発行所:**株式会社マイクロマガジン社**
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
編集部　TEL. 03-3551-9563　FAX. 03-3551-9384
販売部　TEL. 03-3206-1641　FAX. 03-3551-1208
広告部　TEL. 03-3555-1206　FAX. 03-3297-0180(株式会社マイクロハウス)
http://www.microgroup.co.jp/

next announcement....

巻頭特集

永遠の勝ち組!
ガンダムゲーム(仮)

シリーズ・キャラクターものがメインとなった今日の市場において、圧倒的な強さ・安定感を見せる『ガンダムゲーム』。その強さを築き上げたポイントを探る

第2特集

ゲームマスコミは死んだのか!?
ゲーム雑誌批評(仮)

大好評! ソフト批評

『Grand Theft Auto Ⅲ』(PS2)、『サッカー監督采配シミュレーション FORMATION FINAL』(PS2)、『侍道2』(PS2)、『トランスフォーマー』(PS2)、『魔牙霊』(XBOX)、『激闘プロ野球 水島新司オールスターズVSプロ野球』(GC)、『オリエンタルブルー-青の天外-』(GBA) などを予定。

予告内容は都合により大きく変更になる場合がございます。

隔月刊ゲーム批評 次号54号は… 2003年12月3日(水)発売!!

平成15年11月1日発行第10巻第11号通巻86号　発行人：武内静夫　編集人：小泉俊昭　発行所：㈱マイクロマガジン社　〒104-0041東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル　TEL03-3206-1641(販売)　FAX03-3551-1208

定価：780円
本体743円

©2003 MICRO MAGAZINE　Printed in Japan

雑誌 03679-11　　T1103679110786